

ISSN 0947 7810
EAN 12782
COMPUTEC VERLAG
8/96

Das meistgekaufte PC-Spiele-Magazin

PC Games CD-ROM & Mag

DM 9,90 mit CD-ROM



Z

Großer Testbericht

Bitmap Brothers´ Frontalangriff auf Command & Conquer

Neu von Blizzard

Diablo

Action in der Unterwelt Seite 38

Sollten Sie hier keine CD vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhandler.

Für den Umtausch defekter CDs schicken Sie diese bitte an:

Computec Verlag
Reklamationen PC Games
Am Steinacher Kreuz 22
90 427 Nürnberg

CMDR: ZOD

COVER-CD-ROM

REPORTAGE
Die E3 in Los Angeles

MegaRace 2
Rennspiel im Future-Look

Zork: Nemesis
Das 360°-Adventure

Afterlife
Strategie von LucasArts

Shattered Steel
Roboterschlacht in 3D

Total Mania
Söldner-Action von Domark

486 • MAUS • CD-ROM • 4 MB RAM

Im Heft: Anleitungen zu allen Demos!



WHAT'S UP?

Man muß nicht Rainer Rosshirt heißen, um zu wissen, was unseren Lesern seit längerem auf den Nägeln brennt. Wir spielen jetzt allerdings nicht auf das Petra Maueröder-Poster an, das einige von Ihnen immer wieder fordern, sondern auf ein Thema, das unserer Meinung nach weitaus interessanter ist: die überhöhten Hardware-Anforderungen, die von modernen Spielen mittlerweile gestellt werden. Wir müssen zugeben, daß dieses Problem in der PC Games bis jetzt eher stiefmütterlich behandelt wurde. Wenn Spiele in der Vergangenheit von der Norm abwichen und beispielsweise nur auf unbezahlbar teuren Megahertz-Monstern lauffähig waren, beließen wir es bei einer entsprechend kritischen Bemerkung im Testbericht. So leicht wollen wir es den Herstellern von nun an nicht mehr machen. Wenn Sie den Test von Virtua Fighter PC (ab Seite 140) aufschlagen, werden Sie feststellen, daß wir dieses Spiel auf mehreren, verschieden konfigurierten Rechnern getestet und ausgemessen haben, und die Ergebnisse dieses Vergleichs auf einer neu überarbeiteten Specs & Tecs-Seite zusammenstellten. Für Sie bedeutet das in Zukunft, daß Sie bei Programmen, deren Spielspaß stark vom eingesetzten PC abhängt, sofort wissen, ob es für Ihr Computersystem tauglich ist oder nicht. Wir hoffen, Ihnen damit ein weiteres Stück entgegenzukommen. Doch nun zum nächsten aktuellen Thema: Wir erklärten vor einem Monat an dieser Stelle, warum wir auch in Zukunft am 100%-System festhalten wollen. Die Resonanz darauf war wirklich umwerfend. Mehrere hundert E-Mails und Briefe erreichten uns und über 90 Prozent aller Schreiber bestätigten unsere Meinung. Um alle anderen Leser zu beruhigen, die immer noch besorgt sind, in der PC Games irgendwann Sonnen, Monde oder Sterne statt konkreten Zahlen vorzufinden, sprechen wir es erneut ganz klar aus: etwas derart Bewährtes wie das Prozentwertungs-System werfen wir nicht einfach über den Haufen. Darauf können Sie sich verlassen! Worauf Sie sich natürlich auch verlassen können, sind die Programmbewertungen, die wir in der vorliegenden Ausgabe vergeben haben. Echte Highlights waren diesmal eigentlich nur das Beat ´em Up Virtua Fighter PC von SEGA sowie das Grafikadventure Normality von Gremlin. Anhand dieser beiden Titel läßt sich wohl auch beispielhaft erklären, nach welchen Kriterien wir entscheiden, welchem Spiel wir einen erweiterten Specs&Tecs-Kasten spendieren und welchem nicht. Normality ist zwar genau wie Virtua Fighter ein Spiel, das auf einem Pentium 100 deutlich mehr Spaß macht als etwa auf einem 486/66. Der Grund, warum Normality diesem erweiterten Hardware-Test trotzdem nicht unterzogen wurde, ist zum einen, daß der Spielspaß eines Adventures weitaus weniger von der Grafikgeschwindigkeit abhängt als der eines Actionspiels. Zum anderen mußten wir auch feststellen, daß dieses Programm auf 486ern grundsätzlich nur im VGA-Modus gespielt werden sollte - da gab es nicht viel zu messen. Wie immer würden wir uns über jegliche Art der Resonanz auf diese Neueinführung freuen.

Ihre PC Games Redaktion

INHALT

RUBRIKEN

PREVIEWS

SPECIAL



Virtua Fighter PC

Virtua Fighter ist ein Phänomen. Ob in der Spielhalle, auf der Konsole oder jetzt endlich auch auf dem PC, dieses Spiel läßt die Konkurrenz vor Ehrfurcht erstarren. Eine fast schon unglaubliche Optik und eine phänomenale (für den PC geradezu revolutionäre) Spielbarkeit machen es zu einem sicheren Hit. In unserem fünfseitigen Testbericht haben wir uns aber auch den Schattenseiten von Virtua Fighter PC zugewandt, denn die flüssigen Animationen schlagen sich natürlich in der Mindestkonfiguration nieder - und zwar nicht zu knapp! Ob Virtua Fighter PC für Ihr System das Richtige ist, lesen Sie ab Seite 140.

140

REVIEWS

ONLINE

COMPETITION



32 Core Design will jetzt den Sprung ins Oberhaus schaffen. Nachdem die Engländer mit Thunderhawk 2 die Feuertaufe erfolgreich bestanden haben, gehen Sie mit Tomb Raider in die Offensive. Ob Alone in the Dark und Ecstatica nun um ihre Vormachtstellung fürchten müssen, erfahren Sie in unserem Special ab Seite 32.



38 Momentan bringt man mit Blizzard sofort WarCraft 2 in Verbindung. Das amerikanische Softwarehaus möchte sich aber nicht auf ein bestimmtes Genre festlegen lassen und schlägt mit Diablo nun eine andere Richtung ein. Mehr über das sagenhafte Action-Adventure (inklusive der wichtigsten Zaubereien) finden Sie ab Seite 38.



146 Gremlin ist immer für eine Überraschung gut. Die Jungs aus Sheffield bringen mit Normality frischen Wind in das Adventure-Genre. Ausgestattet mit einer durchdachten Story und einer - bislang in einem Adventure noch nie verwendeten - 3D-Engine hebt sich Normality wohltuend vom Gros der Spiele ab. Den Testbericht finden Sie ab Seite 146.



Fernsehen



Premiere
Freitag, 12. Juli
14.00 Uhr
Reboot
2. Staffel der Kinderserie über Grundbegriffe des Computers
10 Folgen, tgl. von montags - freitags

Bayerisches Fernsehen
Freitag, 12. Juli
16.30 Uhr
Telekolleg
TK goes Online

3sat
Samstag, 13. Juli
14.00 Uhr
„Neues...der Anwenderkurs"
Wiederholung Folge 1
„Office 95 - Netzwerkinstallation, Einstieg, Mailing"

Bayerisches Fernsehen
Sonntag, 14. Juli
12.45 Uhr
Clip & Claro
Das Jugend- und Technikmagazin

3sat
Montag, 15. Juli
21.30 Uhr
„HITEC"
Das Technikmagazin

3sat
Mittwoch, 17. Juli
15.30 Uhr
Modern Times
Wissenschaftsmagazin

Bayerisches Fernsehen
Sonntag, 4. August
13.45 Uhr
TM, Das BR-Technikmagazin

3sat
Montag, 5. August
21.30 Uhr
„Neues...das Computermagazin"

Bayerisches Fernsehen
Dienstag, 6. August
16.15 Uhr
Computer-Treff

Bayerisches Fernsehen
Mittwoch, 7. August
20.15 Uhr
Forscher-Fakten-Visionen
Das BR-Wissenschaftsmagazin

3sat
Samstag, 10. August
14.00 Uhr
„Neues...der Anwenderkurs"
neue Folgen ´96:
Wederholung Folge 2
„Office 95 - Komponenten, Shortcut-Leiste, gemeinsame Werkzeuge, Datenaustausch"

Bayerisches Fernsehen
Sanntag, 11. August
13.30 Uhr
Clip & Claro
Das Jugend- und Technikmagazin

3sat
Montag, 12. August
21.30 Uhr
„HITEC"
Das Technikmagazin

3sat
Samstag, 17. August
14.00 Uhr
„Neues...der Anwenderkurs"
neue Folgen ´96:
Wiederholung Folge 3
„Off ce 95 im Netz, Dateien verschicken, Gruppenterminplanung mit Schedule + Faxen unter Windows 95"

ARD
Sonntag, 18. August
17.00 Uhr
ARD-Ratgeber: Technik
(Wh. 4.20 Uhr)

3sat
Montag, 19. August
21.30 Uhr
„Neues...die Computershow"

3sat
Samstag, 24. August
14.00 Uhr
„Neues...der Anwenderkurs"
neue Folgen ´96:
Wiederholung Folge 4

3sat
Montag, 26. August
21.30 Uhr
„HITEC"
Das Technikmagazin

3sat
Samstag, 31. August
14.00 Uhr
„Neues...der Anwenderkurs"
neue Folgen ´96:
Folge 5

Änderungen vorbehalten.

Hörfunk



Ruhrwelle
Samstag, 3. August
10.15 Uhr
Computer Corner
Homepage-Erstellung leichtgemacht

Radio Düsselwelle
Montag, 5. August
17.00 Uhr
„Bit für Bit"

Deutsche Welle Radio
Montag, 12. August
11.35 Uhr
Podium

Regelmäßige Hörfunk-Sendungen:

Bayern 2
zweimal monatlich montags
16.30 bis 17.00 Uhr
„Fatal Digital"
das regelmäßige Computer-Magazin beim Jugendprogramm „Zündfunk"

Radio ffn
montags
14.40 Uhr
„Der kleine Computer"
gibt hilfreiche Tips für PC-Anwender

Radio Hamburg
montags
17.00 Uhr
„Chipsfrisch"

Radio Juninwelle
montags
17.40 Uhr
„Computer-Ecke"

Info-Radio (Gemeinschaftsprogramm SFB und ORB)
mittwochs
15.40 Uhr
High-Tech

NDR 2
mittwochs
19.05 Uhr
Club Online
mit einzelnen Beiträgen aus der Computer online

SDR 3
donnerstags
18.00 Uhr
Point - Computerspiel-Tip

Deutschlandfunk
samstags
16.30 Uhr
„Forschung aktuell"
speziell mit Themen zu Computer und Kommunikation

WDR 5
samstags
10.45 - 11.00 Uhr
„Radio 5 am Vormittag"
Ratgeber: Computer

Änderungen vorbehalten.

Hotlines

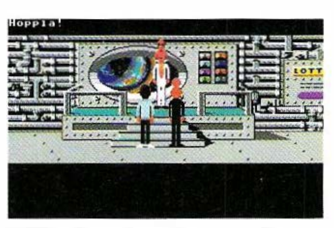
Hersteller / Vertrieb	Telefon?	Wann?	
Acclaim	(02 11) 5 23 32 22	24h	
Ascon	(0 52 41) 96 69 33	Mo - Fr:	1400-1700
Attic	(0 74 31) 5 43 23	Mo - Fr:	0800-1800
Blue Byte	(02 08) 4 50 88 88	Mo - Fr:	1500-1900
Bomico	(0 61 07) 94 51 45	Mo - Fr:	1500-1800
Electronic Arts	(0 52 41) 2 60 24	Mo, Mi, Fr,	1400-1700
Gametek	(01 80) 5 30 45 25	24h/Tag	
Greenwood	(02 34) 9 32 05 55	Mo - Fr:	1500-1800
Ikarion Software	(02 41) 47 01 50	Mo, Do, Fr:	1530-1830
Infogrames	(02 21) 4 54 31 07	Mo - Fr:	1500-1800
Max Design	(00 43) 3 68 72 41 47	Mo - Fr:	1500-1800
Mindscape	(0208) 9 92 41 14	Mo, Mi, Fr,	1500-1800
Neo	(00 43) 16 07 40 80	Mo - Fr:	1500-1800
Sega	(0 40) 2 27 09 61	Mo - Fr:	1000-1800
Sierra	(0 61 03) 99 44 40	24h/Tag	
Softgold	(02131) 96 51 11	Mo, Mi, Fr:	1600-1800
Software 2000	(0 52 41) 98 60 10	Mo - Fr:	1100-1300
Red Balloon	(0 52 41) 80 70 80	Mo - Fr:	1100-1300
Viacom New Media	(0130) 82 01 15	Mo - Fr:	0900-1700
Virgin	(0 40) 39 11 13	Mo - Do:	1400-1800
Warner Interactive	(0 40) 27 85 53 06	Di, Mi, Do:	1500-1800

PC Games CD-ROM

Zak McKracken für DM 19,80

Auf der Ausgabe 8/96 der PC Games CD-ROM befindet sich das Adventure Zak McKracken. Mit diesem Spiel konnte LucasArts seine ersten großen Erfolge feiern, zeichnet es sich doch durch eine abgedrehte Story und extrem logische Puzzles aus. Viele Stunden Spielspaß sind also garantiert.





Auf der Suche nach den Außerirdischen: Zak McKracken im Labor.



Einmal um die Welt. Zak treibt es auch auf den afrikanischen Kontinent.

Gerüchte & News aus Amerika



Markus Krichel schreibt über den Designer-Exodus

Nachdem wir in der letzten Ausgabe bereits von **Chris Roberts´** plötzlichem Ausscheiden bei **Origin Systems** berichteten, verläßt nun mit **Warren Spector** ein weiterer Top-Designer das texanische Softwarehaus und beginnt seine neue Tätigkeit als neuer Boß bei **Looking Glass Technologies**. Weitere Einzelheiten über seine Zukunftspläne erfahren Sie in einem ausführlichen Interview in der nächsten Ausgabe. Doch damit nicht genug. Ein paar Stunden vor Redaktionsschluß erreichte uns ein neuer Schocker: **Sid Meier** und **Brian Reynolds** verlassen **MicroProse**, um ihr eigenes Unternehmen zu gründen. Reynolds, der den meisten als Co-Designer von Civilization bekannt sein dürfte, war von MicroProse gewissermaßen als **Thronfolger** für Meiers eventuellen Abgang vorgesehen. Während Origin den Verlust zweier Top-Designer relativ unbeschadet überstehen dürfte, sieht es bei MicroProse etwas anders aus. Gerüchten zufolge hat das Mutterunternehmen - **Spectrum Holobyte** - bereits die Schließung der MicroProse-Büros in Baltimore veranlaßt und wird den Rest des Unternehmens in den Hauptsitz nach Alameda (Kalifornien) verlegen. Hinzu kommt, daß vor ein paar Monaten praktisch alle Flight-Sim-Spezialisten zu Origin wechselten, um an der neuen **Jane's Flugsim-Reihe** zu arbeiten. Hier zeichnet sich ein klarer Trend ab. Computerspieldesigner sind nicht mehr die aufopferungsvollen Arbeiter, die mit dem Schlafsack ins Büro kommen und **20-Stunden-Tage** ohne Murren hinnehmen. Gespräche mit Spitzenkräften der Industrie während der E3 bestätigen diese Vermutung. Besonders gefährdet sind die großen Firmen, bei denen die Designer den persönlichen Touch zur Geschäftsleitung verloren haben.

Elk Moon Murder

Activisions Elchmond will Genre revolutionieren

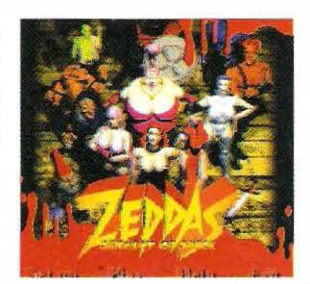
Activision will nach seinen Erfolgen mit MechWarrior und den Zork-Produkten den **Anschluß an die Elite** schaffen. Elk Moon Murders sieht den Spieler als Detektiv auf der Suche nach den Mördern der Indianerin Anna Elk Moon. Labortests, Indizienbeweise und Fotos helfen angehenden **Profi-Schnüfflern** auf die richtige Fährte. Ebenfalls in Arbeit ist eine Zusatzdiskette für MechWarrior mit dem Titel MechWarrior: Mercenaries sowie MechWarrior 2 - 3D, Pitfall 3D und Interstate 76.



Elk Moon Murder versucht, mit brillanten Videosequenzen und hoher Spielbarkeit dem „interaktiven Spielfilm" einen besseren Ruf zu verschaffen.

Zeddas

Anime Alarm! Finger weg!



Wer sich mit Anime, den **japanischen Zeichentrickfilmen** für Er- oder Heranwachsende, auskennt, weiß, daß es dort von Dämonen, Vampiren, spärlich bekleideten Jungfrauen und wortkargen Helden nur so wimmelt. Ein erster Blick auf die Verpackung von Zeddas: Servants of Sheol läßt vermuten, daß es sich hierbei um die Spielumsetzung einer solchen Anime-Story handelt, was sicher jeden echten Fan dazu bewegen würde, seinen sauer verdienten Hunderter zu investieren. **Tun Sie's nicht**, denn hinter Zeddas verbirgt sich nichts weiter als ein stümperhaftes **Möchtegern-Adventure** mit dem Fun-Faktor eines Zahnarztbesuchs. Die Täter hören auf den Namen Caravan Software. Die Suche nach einem brauchbaren Anime-Spiel geht also weiter. Sorry!

Jedi Knight

Perfektes 3D von LucasArts



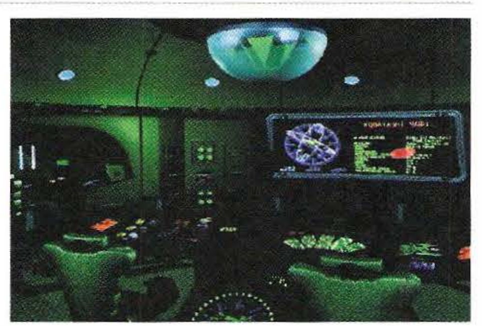


Wenn man näher an den AT-AT herangeht, reicht man dem Ungetüm bis zum Stahl-Knie.

LucosArts beschert Fans von 3D-Actionspielen ein weiteres Highlight. Aufgrund sensationeller Grafik und eines **intelligenten Interfaces** (die Steuerung über die Maus gestattet die Veränderung des Blickwinkels in jede Richtung: auch nach oben und unten) könnte Jedi Knight der Konkurrenz schwer zu schaffen machen. Der Clou: die Objekte wurden in **„echtem 3D"** integriert, wirken also plastisch und werfen realistische Schatten. Wir warten gespannt...

Star Trek Academy

Shatners Comeback auf CD-ROM



William Shatner macht ein Comeback als Captain Kirk in Interplays Star Trek Academy. Produzent Rusty Buchert, der bereits bei Star Trek: Judgment Rites und 25th Anniversary mit der Crew der **Enterprise** zusammenarbeitete, bestätigte dies während eines Gesprächs auf der E3 (siehe auch Cover-CD-Movie in dieser Ausgabe). Als Kadett der Academy müssen Sie solche **Aufgaben** wie Evakuierungen, Verteidigung von Planeten gegen die Klingonen und sogar das **Kobiyashi-Manöver** meistern. Zum Abschluß winkt eine Mission auf der Brücke der echten Enterprise und mit deren Crew. Interplay hofft, auch Leonard Nimoy und den Rest der Mannschaft noch einmal aus dem Altersheim locken zu können.



Adventure & Rollenspiel & interaktiver Film



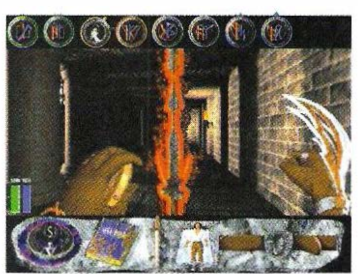
Thomas Borovskis hebt mahnend den Zeigefinger

LucasArts, im Bereich der PC-Adventures der renommierteste Entwickler überhaupt, scheint nach neuesten Gerüchten den PC etwas zu vernachlässigen. Was ist passiert? Das für Ende 1996 angekündigte Grafik-Adventure **„Herc's Adventure"** soll ausschließlich für die beiden Spielkonsolen **Saturn** und **PlayStation** erscheinen - eine PC-Version ist nicht geplant. Wie so etwas denn möglich ist, fragen sich die Lucas-Fans unter Ihnen nicht zu Unrecht. Böse Zungen behaupten hierauf, daß die Hardware des PC nicht leistungsfähig genug sei, um der Fülle von Animationen Herr zu werden, die das Adventure rund um den griechischen Helden Herkules bieten soll. In einer Zeit, da sogar der **Saturn-Entwickler SEGA** beginnt, seine technisch höchst anspruchsvollen Action-Spiele für Windows 95 umzusetzen - und dabei auch beachtliche Erfolge erzielt - darf man dieses Argument erst gar nicht mehr gelten lassen. Und das erst recht nicht, wenn es sich um ein Adventure handelt. Wer beispielsweise einmal das Vergnügen hatte, **Virtua Fighter PC** auf einem schnellen Pentium-Rechner zu spielen, weiß genau, daß der Unterschied zwischen den beiden Systemen nur noch minimal ist. Welcher Grund könnte es dann sein, aus dem LucasArts gerade bei einem Spiel aus seinem Vorzeige-Genre die PC-Leute im Stich läßt? Ich kann mir nur noch denken, daß sich die Kalifornier auch bei den Konsolenkäufern einen guten Namen machen wollen - quasi nach dem Motto: "Dann geben wir ihnen halt auch mal **ein Lucas-Spiel nur für sie alleine**". Ich hoffe mit Ihnen, liebe Leser, daß ich damit den Nagel auf den Kopf getroffen habe und daß das ein Einzelfall bleibt - denn sonst **sieht die Zukunft düster aus**. Allerdings nicht für die große Lobby der PC-Spieler, sondern für LucasArts...

Nemesis: A Wizardry Adventure

Neues Rollenspiel-Adventure von Sir-Tech

Vor rund 16 Jahren tauchte der Name Wizardry zum ersten Mal auf. Ganze sieben Teile der erfolgreichen RPG-Serie erschienen seitdem. Während nun alle Fans der Fantasy-Serie auf Wizardry VIII warten, ist bei **Sir-Tech** ein ganz anderes Produkt in Vorbereitung. Nemesis ist eine **Mischung aus Adventure und Rollenspiel**, die zwar in der Wizardry-Welt spielt, aber keine direkte Fortsetzung ist. Der Spieler erlebt das Abenteuer aus der Ich-Perspektive (Echtzeit-3D-Grafik) und löst alle Rätsel **ohne Begleitung** anderer Party-Mitglieder. Nemesis richtet sich sowohl an die Liebhaber klassischer Charakterattribut-Systeme als auch an Adventure-Spieler, die an Wertesystemen nicht interessiert sind: der Spieler wird die Wahl zwischen **zwei verschiedenen Spielmodi** haben. Obwohl man sich bei Sir-Tech in der dreijährigen Vorbereitungszeit vor allem auf die grafische Präsentation konzentriert hat, soll die Komplexität der Puzzles und die Plausibilität des Kampfsystems alle anderen Wizardry-Spiele in den Schatten stellen. Die Fertigstellung von Nemesis ist bis **Ende 1996** geplant.



Eine etwas ungewöhnliche Perspektive für ein Wizardry-Spiel. Trotz der First-Person-Ansicht soll Nemesis aber...

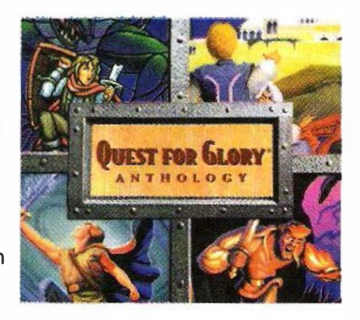


...kein 3D-Action-Clone werden. Nach wie vor gibt es ein Charakterwerte-System und andere RPG-Elemente.

Quest for Glory - Anthology

Vier zum Preis von einem

Während die Vorbereitungen zu **Quest for Glory V** bereits auf Hochtouren laufen (Erscheinungstermin Anfang 1997), bringt Sierra für alle Fans der Adventure-Reihe eine **Zusammenfassung der vier ersten Teile** auf einer CD-ROM. Quest for Glory - Anthology enthält die englischen Versionen von Teil 1 - 3 und die internationale Version des vierten Teils, „Shadows of Darkness". Wer mit dieser Compilation in alten Erinnerungen schwelgen will, kann jetzt für **99,- Mark** zugreifen.



The Elder Scrolls: Daggerfall

Heißer Sommer für Rollenspieler





Zu Fuß oder auf dem Pferderücken - die Landschaft ist so groß, daß der Spieler Wochen für ihre Erkundung braucht.

Nachdem lange genug darüber geredet wurde, steht die Fortsetzung von The Elder Scrolls: Arena nun endlich kurz vor der Fertigstellung. **Noch in diesem Sommer** soll das Rollenspiel in einer testfähigen Version vorliegen. Wie im ersten Teil hat der Spieler auch diesmal völlige Handlungsfreiheit beim Erkunden des Zauberlandes Tamriel. Ein **zusammenhängender Plot** ist zwar in das Spiel integriert, der Spieler muß sich an dessen Lösung aber nicht beteiligen. Vielmehr kann er seine Karriere in dem ausgedehnten Landstrich selbst bestimmen. Beschließt man allerdings doch, dem Handlungsstrang zu folgen, so trifft man dabei auf eine **Verschwörung des hohen Rates** gegen den Landesfürsten, auf Geschichten von schwarzer Magie, unerfüllten Liebschaften und muß eine seit Jahrtausenden verlorengegangene Macht wieder ins Leben rufen. Bis zum Preview in einer der kommenden Ausgaben bieten wir Ihnen einstweilen die neuesten Screenshots vom **3D-Interface**.

Action-Sportspiele Jump & Runs


Oliver Menne schreibt über feinfühlige Computerspiele

Das Thema **„Artificial Life"** beschäftigte in diesem Monat die gesamte Redaktion. Grund für die hitzige Diskussion war ein Besuch bei der englischen Spieleschmiede Millennium Interactive, die ein System entwickelt hat, Personen und Lebensformen **noch realistischer** darzustellen. Durch hochkomplexe Routinen, die unter dem allgemeinen Begriff Cyberlife zusammengefaßt wurden, können Computer-Charaktere mit einem **neuronalen** Netz und einem Hauch **künstlicher Intelligenz** ausgestattet werden. Es handelt sich also um einen „lebenden Organismus", der natürlich auch Schmerz verspüren und Freude empfinden kann. Nehmen wir einmal an, id Software oder 3D Realms würden so eine Routine in eines ihrer nächsten **Actionspiele** integrieren. Sicherlich würde das sowohl Atmosphäre als auch Gameplay revolutionieren - Computergegner, die sich verletzt durch dunkle Verliese schleppen, werden vermutlich auch aggressiver und unüberlegter handeln.
Ein interessanter Aspekt, jedoch stellt sich auch die Frage, ob das nicht einen Schritt zu weit geht. Ab welchem Stadium handelt es sich denn um einen **lebenden Organismus**? Muß es sich beim Aufbau um biologische Zellen handeln oder genügt es schon, wenn die Grundelemente einer Lebensform vorhanden sind - wenn auch nur in digitaler Form. Da sich Computerspiele in puncto Präsentation - bei der momentan vorhandenen Hardware - lediglich geringfügig verbessern lassen, werden sich viele Hersteller wahrscheinlich darauf konzentrieren, die „künstliche Intelligenz" in ihren Produktionen zu verbessern. Welche **moralischen Konsequenzen** diese Entwicklung letztlich nach sich zieht, bleibt abzuwarten. Noch ist es (zum Glück) nicht soweit.

Die Hard Trilogy

Auf den Spuren von Bruce Willis

Gleich drei Spiele in einem verspricht Die Hard Trilogy. Das Actionspektakel ist in drei übergeordnete Missionen (Wolkenkratzer, Flughafen, New York City) aufgeteilt, die auf den Stories der gleichnamigen Filme basieren. Mehr als **40 Levels** umfaßt die spannungsgeladene **Verbrecherjagd**, die übrigens vom Lizenzeigner Fox Interactive selbst inszeniert wird.

BattleCruiser 3000AD

Weltraum-Action doch von Gametek

Auf der E3 gab es ein kleines Mißverständnis: das langerwartete BattleCruiser 3000AD erscheint nur in Amerika über Acclaim, **in Europa** bleiben die Vertriebsrechte weiterhin bei **Gametek**. Wir bitten diesen kleinen Fehler in der Berichterstattung zu entschuldigen. Sorry, Gametek!

Unreal

Epic goes 3D

Epic Megagames arbeitet unter Hochdruck an einem 3D-Actionspiel, das **Duke Nukem 3D** den Rang ablaufen soll. Die ersten Grafiken machen einen recht interessanten Eindruck. Wenn das Gameplay stimmt, könnte es sich um einen sicheren Hit handeln.


Hochauflösende Grafik und gerenderte Gegner sollen die Konkurrenz schocken.

Surface Tension

Action mit Voxel-Engine

Das israelische Softwarehaus Compro Games (Cyclemania) arbeitet fieberhaft an der Fertigstellung von Surface Tension. Das **3D-Actionspiel** beinhaltet außerdem eine Reihe **strategischer Elemente** und kann durch viele kleine Ideen überzeugen: beispielsweise ist es möglich, einen Auto-Pilot zu aktivieren, wenn man sich zur Abwechslung nur aufs Ballern konzentrieren möchte.

Blade

Rollenspiel Action



Die riesige Monster sorgen für eine beklemmende Atmosphäre in den dunklen Kellergewölben.

Friendware konnte mit Speed Haste ein gelungenes Debüt feiern. Jetzt entwickeln die Spanier in Zusammenarbeit mit Rebel Act Studios ein **3D-Actionspiel,** das über 20 verschiedene Adventures in sich vereinen soll. 15 hartgesottene Gegner, fünf Spielcharaktere und 30 Waffen im Fantasystil sollen das Produkt von der Konkurrenz abheben. Ein Netzwerk- und Modem-Modus ist natürlich auch vorhanden.

NBA Full Court Press

Sportspiele von Microsoft


NBA Full Court Press verfügt über die offizielle Lizenz.

NBA Full Court Press ist das erste Sportspiel, das Microsoft auf den Markt bringen wird. Übersicht wird durch die hochauflösende Grafik garantiert. Aufgrund des integrierten Netzwerkmodus können sich bis zu zehn Spieler am Kampf um den Korb beteiligen. Außerdem wird von Microsoft bis Ende des Jahres ein Fußballspiel erscheinen.

Facts

Dieses Jahr wird der **Shareware Award** in Scottsdale, Arizono, vergeben. Nominiert sind Duke Nukem 3D (Apogee/3D Realms), Terminal Velocity (Apogee, 3D Realms), Extreme Pinboll (Epic Megogames) und Black Knight (Formgen). +++ Die Shareware-Version von **Quake** soll bis Ende Juli auf den Markt kommen, auch wenn sich Gerüchte halten, daß die Vollversion auf Ende des Jahres verschoben wurde. +++ Das 3D-Actionspiel **BattleRace** kommt doch nicht wie vorgesehen im Juni, eine Blinddarm-Entzündung des Chef-Programmierers hat das Projekt ein wenig nach hinten geworfen.



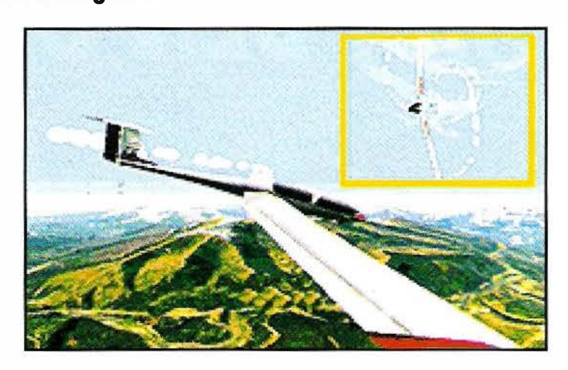
Simulationen & Rennspiele & Flugsimulationen

Harald Wagner schämt sich nicht

Wenn Helmut Kohl, zweifellos ein erfolgreicher und geachteter Mann, sich nicht dem Druck der Straße beugen will, dann sollte dies ein **verantwortungsbewußter Redakteur** doch eigentlich auch nicht. Da schreibt man einen wohlwollenden (wirklich!) Artikel über die Flugsimulation SU-27 Flanker 2.0, in dem man durchblicken läßt, daß es sich um eine um **Realitätsnähe** bemühte Simulation, aber eben nicht um ein **kurzweiliges Spiel** handelt, und schon wird man mit weitaus weniger wohlwollenden E-Mails überschüttet. Ein **weltweiter Sturm** der Entrüstung ging auf mich nieder. Sogar ein **amerikanischer Pilot**, von einem Leser auf den Review aufmerksam gemacht, forderte via E-Mail, man möge die Software doch bitte von einem anderen Redakteur testen lassen: SU-27 Flanker verdiene nicht, derart niedergemacht zu werden. Wir Redakteure arbeiten **nach bestem Wissen und Gewissen**, wir beschreiben, was wir sehen und werten die Spielbarkeit. Strike Commander, ein rundum gelungener Vertreter des Genres „Flugsimulation" beispielsweise ist ein tolles Spiel, jedoch eine **lausige Simulation**. Eine gute Simulation (auf andere Genres übertragen gilt dies natürlich ebenso) kann, muß aber nicht ein gutes Spiel sein, obwohl einige Anwender durchaus einen Reiz an der Software finden können.

Flight Unlimited für Windows 95

Nie mehr DOS-Treiber - Windows 95 macht`s möglich!



Der Flugsimulator Flight Unlimited von Looking Glass, bereits seit längerer Zeit der Flugsimulator mit der schönsten Grafik, wird in Kürze als Windows 95-Version erscheinen. Dank der individuellen Windows 95-Treiber kann die Simulation auf modernen Grafikkarten **schnellere Bildfolgen als unter DOS** auf den Bildschirm zaubern, die Grafikauflösung und Farbtiefe wird voraussichtlich frei wählbar sein.

Neues von Microsoft

Nachlese von der E3 - Spiele vom Softwaregiganten



Mitglieder des Microsoft Network MSN können als Pilot der virtuellen Airline White Star Airlines ihr fliegerisches Können beweisen.

Microsoft steigt, wie auf der E3-Messe angekündigt, voll in den Spielemarkt ein. Nachdem in den letzten Jahren nur wenige Titel (MS Flight, MS Golf, Fury 3D) nennenswerten Erfolg hatten, will der Softwaregigant nun für Nachschub speziell für sein Betriebssystem Windows 95 sorgen. Neben Titeln wie Deadly Tide, Hellbender oder GEX wird Microsoft die „erste **Monstertrucksimulation** für den PC" auf den Markt bringen: das netzwerkfähige **Monster Truck Madness**. Um diesem Anspruch gerecht zu werden, müssen sich die Designer in Redmont jedoch beeilen - auch **Psygnosis** hat mit **Monster Truck Rally** einen ähnlichen Titel angekündigt. Um Flugsimulatorfans das Warten auf MS Flight für Windows 95 zu verkürzen, hat sich Microsoft etwas Neues ausgedacht: Mitglieder des Microsoft Network **MSN** können sich der **virtuellen Fluggesellschaft White Star Airlines** anschließen, die dem Piloten anhand von Checklisten und fliegerischer Qualität Bewertungen und Flugaufträge zukommen läßt. Die Teilnahme ist kostenlos, vorausgesetzt wird jedoch der FS5 oder neuer und FS Flight Shop.

Flying Corps

Dawn Patrols Sohn

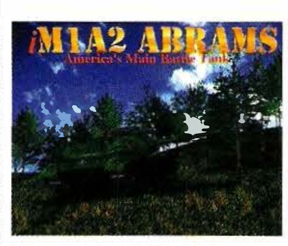
Von empire ist Flying Corps angekündigt, der Nachfolger zu Down Patrol. Die Flugsimulation ist im Ersten Weltkrieg angesiedelt und wird dem Spieler insgesamt sechs der meist aus Holz und Leinwand bestehenden Flugzeuge zur Auswahl stellen. In voraussichtlich vier Campaigns durchlebt der Spieler den gesamten Ersten Weltkrieg, für Realitätsnähe in allen Bereichen sorgen zahlreiche Spezialisten.



Gefundenes Fressen für Manfred von Richthofen. So eng wie auf diesem Bild wird es in Flying Corps nur selten zugehen.

iM1A2 Abrams

Panzerschlacht von Interactive Magic



Mehr Action als Simulation: iM1A2 Abrams.

Interactive Magic wagt sich mit iM1A2 Abrams in das dünne Marktsegment der **Panzersimulationen**. Wo bisher nur Armored Fist als aktuelles Produkt zu finden ist, will sich auch iM1A2 Abrams positionieren: Der Spieler **kontrolliert bis zu vier Panzer** (oder ein komplettes Team mit Artillerie, Helikoptern etc.) und kann jeweils in die Rolle des **Fahrers, Schützen oder Kommandanten** schlüpfen. Außerdem hat Interactive Magic die Spiele F-16 und **Air Warrior II** in der Mache.



WiSims & Strategie & Denkspiele



Petra Maueröder über schleichende Revolutionen im Strategie-Sektor

Die E3 ist vorbei, eine Botschaft bleibt: **Wir machen ein Echtzeit-Strategiespiel** - bitte jubeln Sie: JETZT! Zu hören an jedem zweiten Messestand, dokumentiert durch rührende Alpha-Versionen, auf denen bereits ein paar herumwuselnde Sprites zu sehen waren. **And who really cares?** Seien wir ehrlich - die Spiele, auf die die Welt wirklich wartet, lassen sich an einer Hand abzählen: **C&C: Alarmstufe Rot** (Herbst 1996), **C&C: Tiberium Sun** (irgendwann 1997), **StarCraft** (das erste wirklich dreidimensionale Echtzeit-Strategiespiel von Blizzard), **WarCraft 3** (noch nicht offiziell, aber aufgrund des bisherigen Erfolgs fast schon obligatorisch) und **Z** (da wagt inzwischen kaum noch jemand eine Prognose). Mal abgesehen von einem potentiellen Überraschungs-Coup der Bitmap Brothers: **das Monopol in diesem Bereich haben Westwood und Blizzard unter sich aufgeteilt** - und sie dulden keine anderen Götter neben sich. Um „Kult" und damit „Standard" zu werden, muß man eben möglichst zu den Ersten gehören - siehe id Software und Apogee. **Die Beharrlichkeit hat sich ausgezahlt:** Was vor zwei bzw. drei Jahren in Form von Dune 2 und WarCraft 1 unterschätzt wurde, gehört heute in jeden gutsortierten PC-Haushalt. Zeitgleich mit dem Echtzeit-Boom wird ein Genre zu Grabe getragen, das ganz offensichtlich **an die Grenzen seiner Möglichkeiten** gestoßen ist: **Rundenbasierte Spiele auf Hexagon-Basis.** Thematisches Neuland (Fantasy General, CyberStorm) wird noch besiedelt, aber **schon allein technisch kann man aus dieser Schiene nicht mehr allzuviel herausholen.** Untrügliche Zeichen: die Nachfolger von ehemaligen Straßenfegern wie Panzer General und Battle Isle 2 liegen wie Blei in den Regalen.

Citizens

Schutzengel & Co



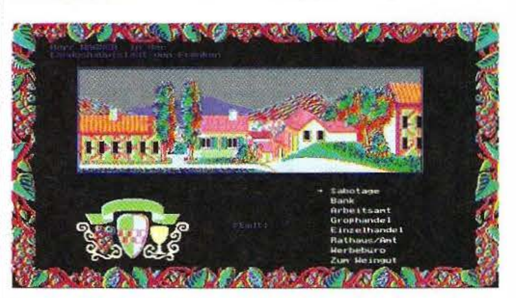
Anhand der Denkblasen (hier: Turnschuh als Symbol für Freizeit-Aktivitäten) können Sie die Gedanken Ihres Schutzbefohlenen nachvollziehen.

Als überirdischer Wächter über die kleine Stadt Backwater sind Sie für die alltäglichen Sorgen und Nöte der Bewohner verantwortlich. Auf einer **isometrisch dargestellten, scrollbaren Karte** beeinflußt man die Bürger indirekt, indem man z. B. bei Person XY den Wert für „Hunger" erhöht, was diesen zum nächsten Imbiß marschieren läßt. Auf diese Weise löst man immer komplexer werdende Aufgabenstellungen, bei denen sukzessive immer mehr Menschen und Gebäude beteiligt sind. Das **originelle Strategiespiel von MicroProse** basiert auf einem ähnlichen Konzept wie Bullfrogs Theme Park, enthält **drollige SVGA-Cartoongrafik** und wird voraussichtlich ab **September** erhältlich sein.

Winzer '96

Nur ein winziges Schlöckchen...

Das Bochumer Label Starbyte bastelt parallel zur Fertigstellung von Bazooka Sue an einer **Neuauflage der Wirtschaftssimulation Winzer,** die sich bereits 1991 wegen der ausgefallenen Idee wohltuend von Unmengen ähnlicher Programme abhob. Der Spieler in seiner Eigenschaft als Weingut-Besitzer begleitet die Träublein bis zum fertigen Produkt im Supermarkt-Regal. Im Vergleich zur ursprünglichen Version wird sich das Programm durch **etliche neue Grafiken (SVGA statt EGA)** und eine **zeitgemäße Benutzeroberfläche** auszeichnen. Als Zugabe plant Starbyte die Integration eines **interaktiven Weinlexikons**.



Der inzwischen fünf Jahre alte WiSim-Klassiker präsentiert sich ab Herbst im frischen Look: Auch die EGA-Hintergrundbilder werden einer Frischzellenkur unterzogen.

Baku Baku Animal

Tierisches Vergnügen

Und noch ein Kleinod aus Segas Saturn-Fundus, das für **Windows 95**-PCs umgesetzt wird: Hinter dem ungewöhnlichen Titel **„Baku Baku Animal"** verbirgt sich im Grunde nichts anderes als die 387. **Tetris-Variante.** Wie gewohnt, plumpsen von oben kleine Objekte in einen Becher - in diesem Fall sind es Tiere und deren bevorzugte Nahrungsmittel. Wenn z. B. ein Karnickel neben einer Mohrrübe zu liegen kommt, schnappt es sich die Leckerei und verputzt gleichzeitig auch alle anderen Möhren in der Umgebung. Analoges gilt für Hunde, Affen und Pandabären. Die **knallbunte, super-knuffige, teils gerenderte Grafik** wird ergänzt um schräge Soundeffekte und einen **Zwei-Spieler-Modus.** Voraussichtlicher Erscheinungstermin: **September 96.**



Die beiden Leisten am oberen Bildschirmrand zeigen die Objekte, die als nächstes herunterfallen.

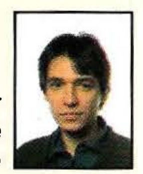


Wenn der Hund über, unter oder neben sich einen Knochen entdeckt, gibt's kein Halten mehr.

Telegramm

+++ **100.000 verkaufte Einheiten Die Siedler 2** - das ist die stolze Zwischenbilanz seit dem 19. April 1996. **Jedes fünfte Spiel,** das derzeit über den Ladentisch geht, kommt damit von Blue Byte. Kein Wunder, daß die Mülheimer souverän sämtliche Verkaufs-Charts anführen. +++ Der **F1 Manager 96** - gepusht durch massive TV-Werbung mit dem unbändig charismatischen **Heinz-Harald Frentzen** (zu bewundern in den Werbeblöcken der RTL-Übertragungen) - verkauft sich derzeit quasi wie von selbst. Bereits jetzt plant man bei Software 2000 für die nächste Saison: Ein **F1 Manager 97** ist in Vorbereitung. +++ Trivial Pursuit war erst der Anfang: **Virgin** bringt im Herbst dieses Jahres in Kooperation mit **Hasbro Interactive** mehrere Umsetzungen **populärer Brettspiele** auf den Markt, unter anderem **Flottenmanöver** (multimediales Schiffeversenken), **Risiko** (der Strategie-Klassiker von Parker) und das Detektivspiel **Cluedo** (im Original ebenfalls von Parker). +++

Multimedia & Online & Hardware



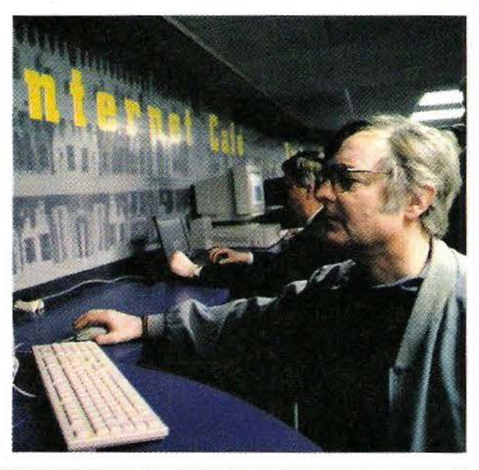
Herbert Aichinger vermißt die Internetspiele

Mit dem lärmenden Beginn des Online-Hypes vor über einem Jahr (Clinton propagierte den Information-Super-Highway, neue und bereits bestehende Online-Dienste integrierten in ihr System einen Internetzugang) versprachen zahllose Provider und Spielehersteller völlig neue **Spielerlebnisse im Netz** der Netze. Weltraumabenteuer in der Art von Elite oder Privateer, in denen man sich nicht mit **stupiden Computergegnern**, sondern mit Menschen aus aller Welt mißt, Rollenspiele und Wirtschaftssimulationen gegen mehr als nur einen **menschlichen Mitspieler** - und das zu jeder beliebigen Uhrzeit. Was aus diesen vollmundigen Versprechungen geworden ist, stellt den Herstellern nicht unbedingt ein gutes Zeugnis aus: Neben Spielen wie Air Warrior, die es bereits vor dem Online-„Boom" gab, findet sich gerade einmal der Flop Monopoly. Mit dem **Shareware-Utility KALI** ist es zwar immerhin möglich, im Internet ein herkömmliches IPX-Netzwerk zu simulieren, Spiele mit Hunderten von eingeloggten Spielern sind damit jedoch nicht möglich. **Der einzige Lichtblick** ist Ultima Online, an dem immerhin schon gearbeitet wird, dessen Erscheinungstermin jedoch noch in den Sternen steht. Da es nichts gibt, was technisch unmöglich wäre und Spielehersteller sich längst keine Gedanken mehr über **Computerleistung und Übertragungsgeschwindigkeiten** machen, scheint der Mangel an echten **Internetspielen** wohl an dem fehlenden Vertrauen in die Spieler zu liegen. Zweifeln die Verantwortlichen etwa selbst an dem von ihnen propagierten Online-Boom?

CeBIT Home `96

Neue Messe

Vom 28. August bis zum 1. September findet in Hannover die **Computermesse CeBIT Home** statt. Das **Internet und Online-Dienste** bilden zwei Themenschwerpunkte, aber auch zahlreiche **Spielehersteller** haben ihre Anwesenheit bei dieser Ausstellung bereits fest zugesagt. Welche Publisher auf der CeBIT Home vertreten sein werden, erfahren Sie in der nächsten Ausgabe.



Online im Rampenlicht: die CeBIT Home.

Lautsprecher

Besserer Klang

Anläßlich seines 50-jährigen Firmenjubiläums bedankt sich der amerikanische Lautsprecherhersteller JBL bei seinen Kunden mit einer **Sonderauflage der Control 1C**. Die anthrazitfarbenen Boxen haben eine **Musikbelastbarkeit von 75 Watt** und werden für 249 Mark erhältlich sein.
Ein **Satelliten-Sub-wo-ofer-System für 299 Mark** bringt Magnat mit dem Set **„Cyber Speaker MM60"** auf den Markt.



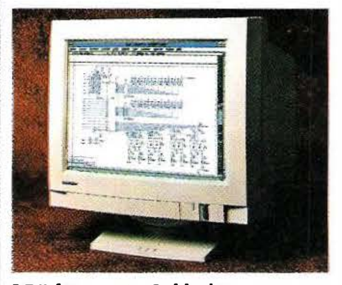


Die neue und optisch reizvolle Sonderauflage der Control 1C von JBL (oben)...
...und das Satelliten-Subwoofer-Set „Cyber Speaker MM60" von Magnat.

Goldstar 1727

17" für unter 900 Mark

Das Bielefelder Unternehmen pc.Spezialist bietet mit dem **Goldstar 1727** einen **17-Zoll-Monitor für 898 Mark** an. Der verhältnismäßig flache Bildschirm des neuen Goldstar besitzt eine 0,28 mm Lochmaske, bietet eine maximale Auflösung von 1.280 x 1.024 Bildpunkten und erreicht eine Bildwiederholfrequenz von bis zu 120 Hz.



17" für wenig Geld: der Goldstar 1727.

QuickView Plus!

Universeller Dateibetrachter

Von Inso stammt der universelle Dateibetrachter QuickView Plus! für Windows 95, der die **Schnellansicht ersetzt**. QuickView kann **über 200 Dateiformate** anzeigen, selbst ZIP-Dateien, Macintosh-Formate oder falsche Datei-Endungen bringen die Software nicht aus der Ruhe. Das wichtigste Plus gegenüber der Windows-Schnellansicht: Dateiinhalte können markiert und per Zwischenablage oder Drag&Drop **in andere Anwendungsprogramme übernommen** werden. Vertrieb: MicroBasic GmbH, Am Sommerfeld 11, 85622 Weißenfeld

QuickView wird seinem Namen gerecht: kaum spürbare Ladezeiten auch bei großen Dateien.

Facts

Logitech feierte im Mai die Produktion der 100-millionsten Maus. Optimierte Produktionsabläufe gestatten es Logitech, durchschnittlich vier Mäuse pro Minute zu fertigen. +++ Die Düsseldorfer Firma **Ideas to Market** richtet in Kooperation mit dem Sport-Informations-Dienst für den Sportversicherer Albingia eine Homepage zum Thema **Olympiade** ein. Unter http://www.olympiade.de finden Sie Informationen rund um die Spiele. +++

Creatures

Künstliche Lebensformen

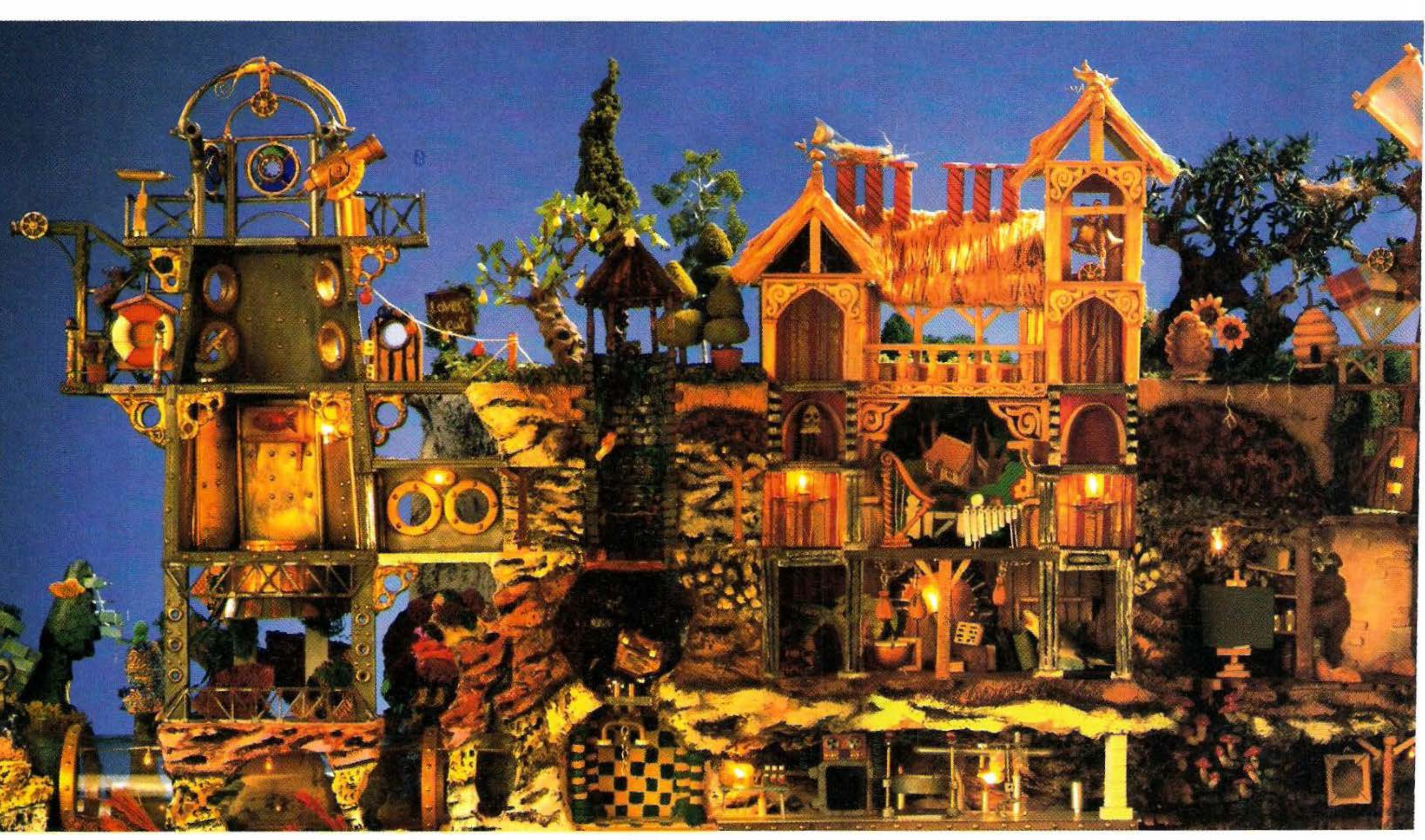
Mit künstlicher Intelligenz beschäftigt sich die Menschheit seit der Entwicklung des ersten Computers. Vor allem Romanautoren scheint das Thema magisch anzuziehen: es gibt kein Zukunftsbild, in dem Cyborgs oder Androiden nicht zumindest einen Gastauftritt hätten. Aber das ist nur Fiktion, in der Realität ist die Wissenschaft noch Jahre von der Umsetzung entfernt.

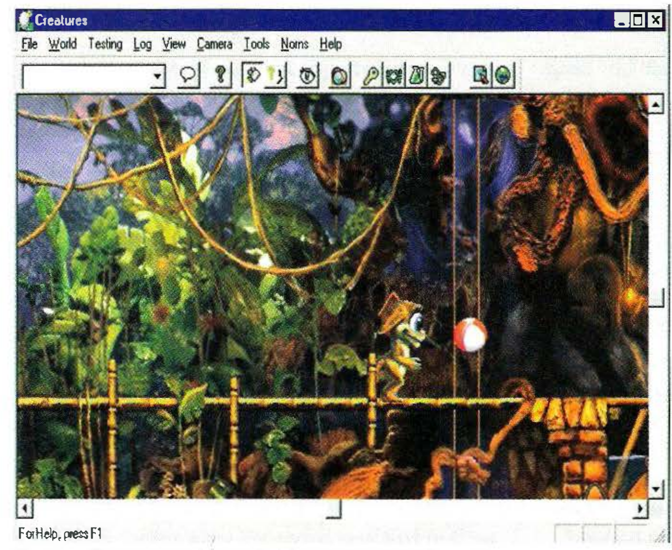
Millennium Interactive möchte die Forschung nun sprunghaft vorantreiben. Seit knapp drei Jahren arbeitet das englische Unternehmen an einem Code, der künstliches Leben an einem gewöhnlichen PC ermöglicht. Das war zwar bislang nicht undurchführbar, jedoch waren Großrechenanlagen im Wert eines schmucken Mehrfamilienhauses erforderlich.
Das soll sich nun ab September ändern. Bei Creatures handelt es sich um das erste Programm, das „Artificial Life" auf konventionellen PCs ermöglicht. Auf einem riesigen Versuchsgelände können Sie das Leben der Norns, so der Name der kleinen Creatures, beobachten und auch beeinflussen. Dabei sollte man sich unter Creatures keine herkömmliche Simulation in Richtung SimCity, Lion oder Wolf vorstellen, sondern eher ein ernstzunehmendes Experiment. Durch einen komplizierten Code, der liebevoll Cyberlife genannt wird, konnten die Programmierer den Norns echtes Leben einhauchen. Es handelt sich um eine digitale Lebensform.

„Einmal konnte ich beobachten, daß zwei Creatures mit einem Ball gespielt haben. Da wir das nicht programmiert hatten, wußte ich plötzlich, daß Cyberlife wirklich funktioniert", meint Toby Simpson und beschreibt damit eine wichtige Eigenschaft der Norns: sie sind sehr, sehr neugierig.

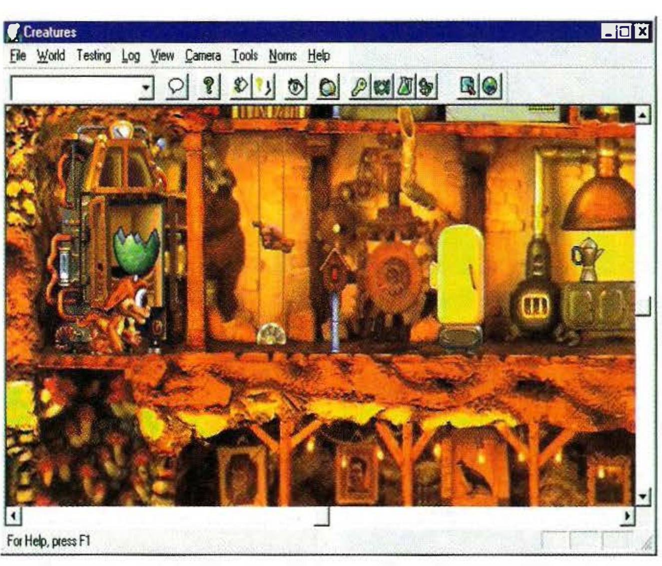
Neugierde ist ein wichtiger Faktor

Um beim Beispiel zu bleiben: wenn ein Norn auf einen Ball stößt, so weiß er natürlich nicht, was er damit anfangen soll. Es





Das Terrain wurde sehr abwechslungsreich gestaltet, um den Creatures möglichst viele Freiheiten zur eigenen Entfaltung zu geben.



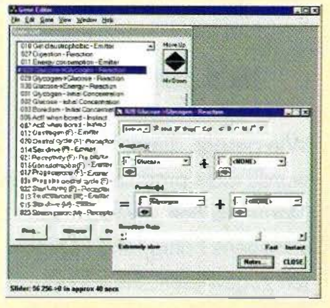
In jedem siebten Ei: die Norns schlüpfen aus Eiern (links); so läßt sich schon zu Beginn des Spiels erkennen, um welches Geschlecht es sich handelt.

kann durchaus vorkommen, daß er versuchen wird, den Ball zu essen - eine schlechte Entscheidung, schließlich ist so ein Stück Plastik nicht gerade schmackhaft und erst recht nicht bekömmlich. Nach einiger Zeit wird er allerdings herausfinden, daß man einen Ball rollen bzw. werfen kann. Das sorgt nicht nur für Abwechslung, sondern erzeugt auch Freude - eine ganze Reihe positiver Reaktionen werden hervorgerufen. Natürlich kann genau das Gegenteil eintreten, wenn sich ein Norn beispielsweise beim Spiel mit dem Ball verletzt. Dieses Verhalten geht Hand in Hand mit dem neuronalen Netz, das

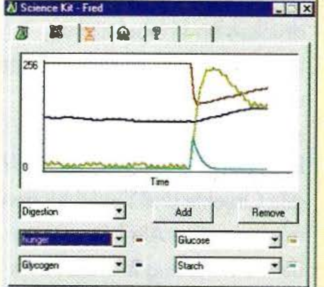


Cyberlife Inside

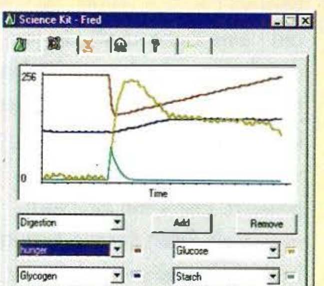
Um das „künstliche Leben" nicht nur auf Großrechnern, sondern auch auf konventionellen PCs zu ermöglichen, mußten einige Abläufe stark vereinfacht werden. Dennoch verfügt ein durchschnittlicher Norn bei seiner Geburt über mehr als 400 Gene. Diese Zahl kann sich im Laufe der Evolution natürlich nach oben bewegen, neue Eigenschaften können bedingt durch die Umgebung hinzukommen. Laut den Entwicklern kann eigentlich niemand so genau wissen, in welcher Weise und in welche Richtung sich die Kreaturen entwickeln werden, wenn sie sich in der hundertsten Generation befinden.



Millennium hat für Creatures einen eigenen Editor geschrieben, mit dem sich einzelne Gene und Reaktionen verändern lassen. Hier sehen Sie, wie ein Norn Glucose zu Glycogen verarbeitet, nachdem es Nahrung zu sich genommen hat.

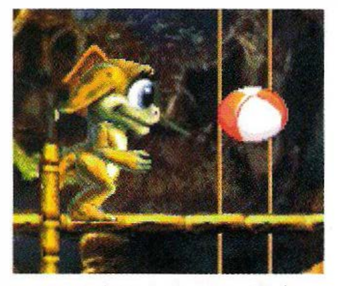


Ohne Nahrungsaufnahme kann auch ein künstliches Geschöpf nicht überleben. Hier sehen Sie, was sich „in einem Norn" abspielt. Er hungert und nimmt Nahrung zu sich. Das Hungergefühl fällt rapide, wenn Glucose (Zucker) zur Weiterverarbeitung zur Verfügung steht.



Die Eigenschaften des neuralen Nervensystems und des Gehirns sind hochkomplex - diese Codes wurden von Wissenschaftlern entwickelt, kleinste Veränderungen können verheerende Folgen für das Programm haben.





Ein Norn „lernt", die Eigenschaften eines Balls zu verstehen.



Die Gondeln werden nach einiger Zeit als Fortbewegungsmittel genutzt.



Mit einer eigenen Sprache verständigen sich die Norns untereinander.

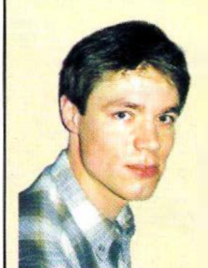


Nahrungsaufnahme ist auch für Norns überlebenswichtig.



Ein Norn lernt „unsere" Sprache - viel Geduld wird vorausgesetzt.

Im Gespräch



Wir sprachen mit Toby Simpson, Producer bei Millennium.

Ist Creatures nun ein Spiel oder ein reines Entertainment-Produkt?
Sowohl als auch. Ein Spiel definiert sich durch ein bestimmtes Ziel, das es zu erreichen gilt. Das gibt es bei Creatures natürlich nicht - es muß weder ein Highscore geschlagen noch ein fieser Obermotz um die Ecke gebracht werden. Es ist aber dennoch sehr unterhaltend und interessant, die Kreaturen bei der Entwicklung zu beobachten.

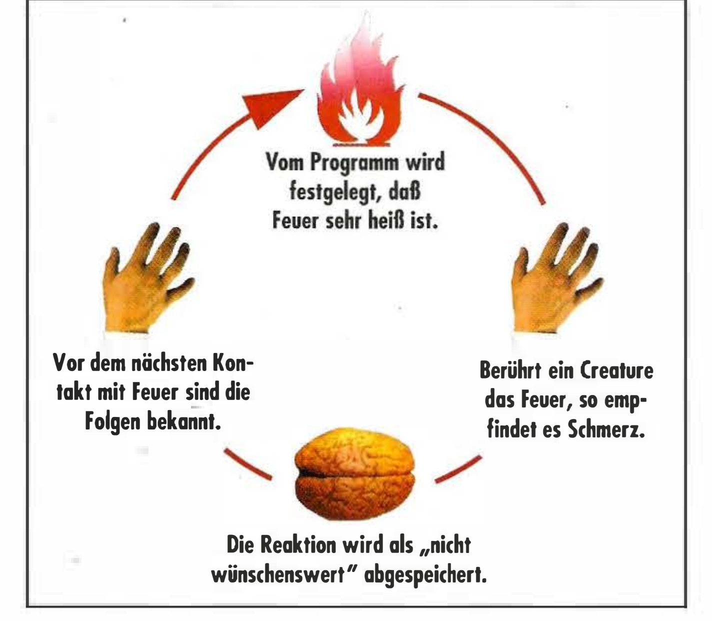
Momentan kann der Spieler die Norns per Mausklick beliebig versetzen. Wird sich das ändern?
Ja, definitiv. In einigen Testläufen haben wir bemerkt, daß die Spieler dazu neigen, die Norns mit irrer Geschwindigkeit über den Bildschirm zu hetzen. Dadurch kann man zwar in kurzer Zeit alle Locations sehen und alle Gegenstände ausprobieren, jedoch lernen die kleinen Wesen nichts von ihrer Umgebung und bleiben auf niedrigstem Niveau. Deshalb werden wir diese Option stark limitieren.

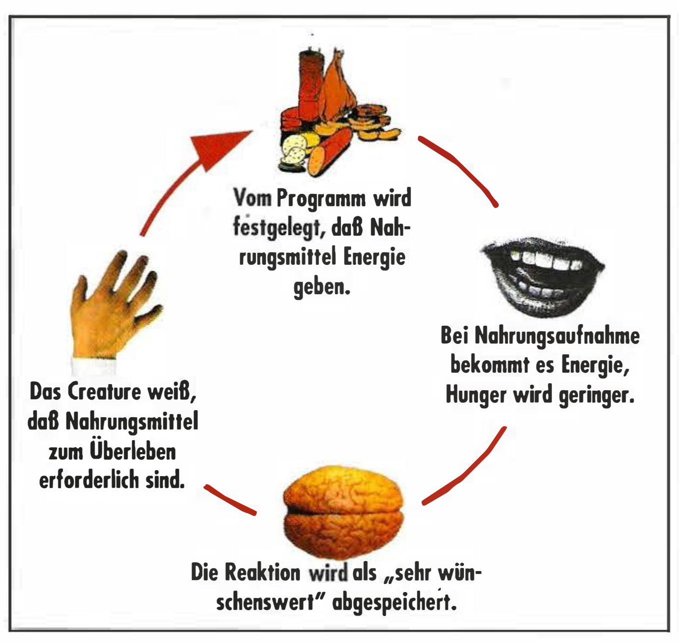
Das Bugfixing muß wahnsinnig aufwendig sein...
...nicht nur aufwendig, es ist ein Alptraum. Kaum hat man ein Problem gelöst, taucht plötzlich ein anderes auf. Man darf eines nicht vergessen: es handelt sich nicht um ein Spiel mit linearem Ablauf, sondern um einen hochkomplexen biologischen Code, der sich ständig verändert. Dadurch läßt sich das Verhalten der Norns nur schwer vorausbestimmen. Trotzdem werden wir im Zeitplan bleiben. Die größten Probleme haben wir schon gelöst. Ein verbugtes Programm möchten wir auf keinen Fall veröffentlichen.

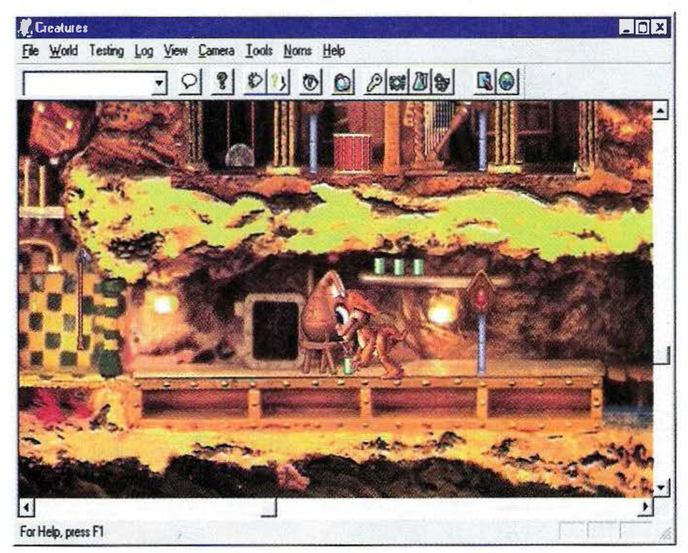
mit Hilfe hochkomplexer Routinen integriert wurde. Ein weiteres Beispiel: wenn sich ein Norn zu stark einem Feuer nähert, so empfindet er Schmerz - er wird sich also nicht mehr so schnell an das gleißende Licht heranwagen, schließlich hat er schon einmal eine negative Erfahrung gemacht.

Nicht programmiert

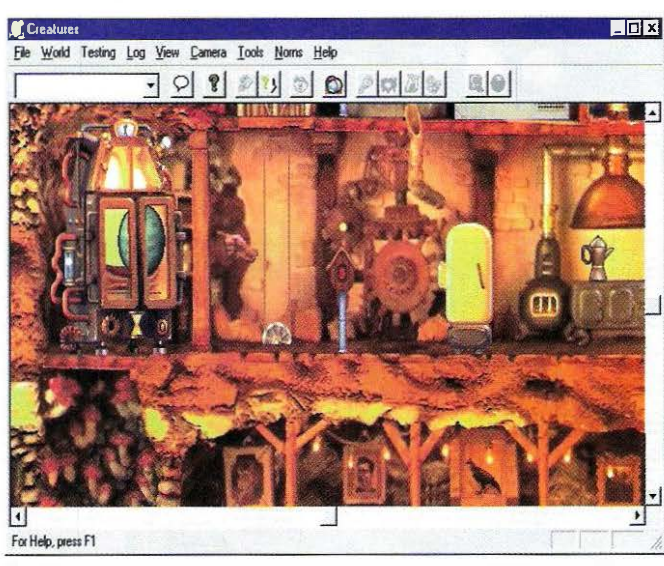
Wie gesagt, dieses Verhalten wurde nicht programmiert. Den Norns wurden „einfach" verschiedene Fähig- und Fertigkeiten zugewiesen. Sie können Gegenstände werfen, Knöpfe drücken und Hebel ziehen, Nahrungsmittel zu sich nehmen und Funktionsweisen unterschiedlicher Apparate verstehen. Gleichzeitig wurden auch alle Objekte und Einrichtungen mit speziellen Attributen versehen. Ein Aufzug läßt sich zum Beispiel per Knopfdruck aktivieren - eine Eigenschaft, die jedem bekannt ist. Nur nicht den Norns, denn sie sind nur in der Lage einen Knopf zu drücken, wissen aber nicht, was dann passiert. Erst wenn ein Norn mehrmals einen Aufzug benutzt hat, wird er verstehen können, wozu diese Einrichtung sinnvoll







Auch das Verhalten von Alkohol auf einen Organismus kann anhand von Creatures verfolgt werden: hier entdeckt ein Norn die Schnapsbrennerei.



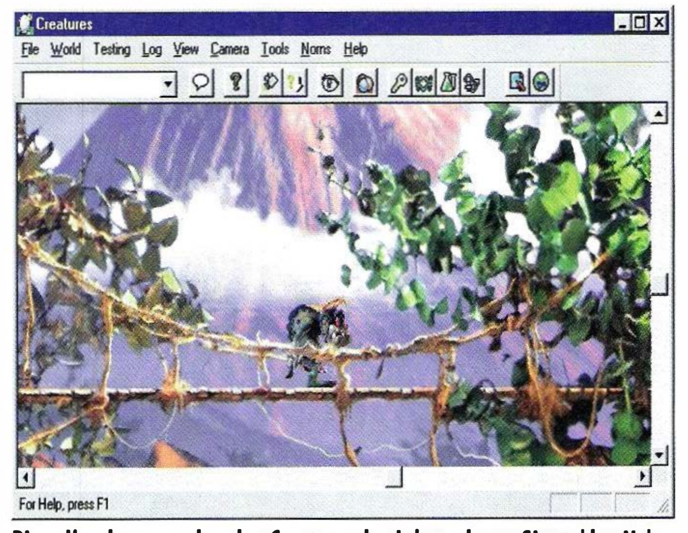
Die Umgebung wurde liebevoll gestaltet. Anhand eines riesigen Modells wurde ein „virtuelles Terrarium" für die Creatures geschaffen.

eingesetzt werden kann. Der Norn lernt also von seiner Umgebung und lernt auch, sich ihr anzupassen, einzelne Abläufe („benutze den Aufzug", „spiel mit dem Ball) wurden hingegen nicht programmiert. Daß das „Versuchsgelände" maßgeblichen Einfluß auf den Spielablauf hat, meint auch Toby Simpson: „Unser System könnte nicht seine Leistungsfähigkeit zeigen, wenn wir nicht so viele Objekte integriert hätten. Stellen Sie sich einfach vor, Sie würden in einem völlig kahlen Raum leben, da hätten Sie auch nicht viel zu tun."

Anwendungsbereiche

Laut Millennium könnten die Routinen von Creatures auch in anderen Spielen Anwendung finden. Momentan steckt das englische Softwarehaus mit drei bis vier Unternehmen in Verhandlungen, die an der Lizenzierung des Codes interessiert sind. Wenn alles klappt, können wir uns schon bald auf Spiele mit revolutionärer „künstlicher Intelligenz" freuen. Als Beispiel nannte Anil Malhotra ein Rennspiel, in dem man gegen „fast menschliche Gegner" antreten kann, ändern doch Faktoren wie Streß, Wut und Angst das Fahrverhalten der digitalen Kontrahenten. Aber auch in anderen Industriezweigen kann Cyberlife zum Einsatz kommen. Millennium könnte sich zum Beispiel Videorekorder vorstellen, die mit dem Zuschauer durch das Programm gehen und dann wissen, welche Lieblingssendungen unbedingt aufgezeichnet werden müssen. In wenigen Monaten werden wir abschätzen können, ob es sich bei Cyberlife nur um eine Zukunftsvision oder eine bahnbrechende Entwicklung handelt.

Oliver Menne ■



Diese Ungeheuer machen den Creatures das Leben schwer. Sie stehlen Nahrung und treiben allerlei derbe Späße. Die Norns müssen sich verteidigen.

im Gespräch



Anil Malhotra beschäftigt sich schon seit 1985 mit künstlicher Intelligenz. Wir sprachen mit Millenniums Business Development Manager.

Creatures hört sich nach einem sehr interessanten Projekt an, aber warum sollte man es sich kaufen?
Wir hoffen, daß die Idee von den Leuten positiv aufgenommen wird, und daß wir ihr intellektuelles Interesse wecken können. Außerdem macht es eine Menge Spaß...

... das auf alle Fälle, aber glauben Sie, das reicht?
Da Creatures mit den Grundelementen einer Lebensform ausgestattet ist, handelt es sich um das erste Programm, das virtuell denkt und sein eigenes Leben führt. Besitzer von Creatures haben die Möglichkeit, sich um diese Tierchen zu kümmern, mit ihnen zu spielen und ihnen beizubringen, wie sie in ihrer Welt überleben können. Bislang konnten sich gute Ideen immer durchsetzen - und wir glauben, es handelt sich um eine sehr gute Idee. Wir vermuten aber auch, daß sich viele Leute Creatures zulegen werden, die hinter dem Produkt einen simplen Trick oder Bauernfängerei vermuten.

Aber es steckt ja kein Trick dahinter, das hat auch Dr. Dave Cliff von der Universität Sussex bestätigt.
Das ist richtig. Dave Cliff hat einen Namen auf dem Gebiet „künstliche Lebensformen" und „künstliche Intelligenz". Auch er konnte anfangs nicht so recht daran glauben. Aber als er den Source Code gesehen hatte, war er restlos überzeugt. Er ist fest davon überzeugt, daß Creatures der bislang größte Versuch in Richtung „künstliche Lebensformen" werden könnte. Das sagt eine Menge aus.

Core Design dreht auf: Tomb Raider & Co.



Der Kreuzzug ins Glück!



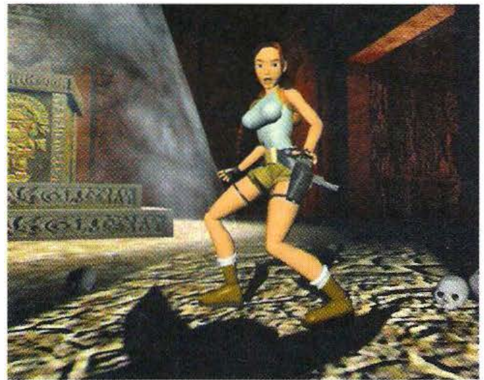
Mit einer Reihe exzellenter Actionspiele wird der Konsolenexperte Core Design auch auf dem PC schon bald zu den festen Größen gehören. Wir besuchten das ständig expandierende Softwarehaus im englischen Derby und warfen einen Blick auf Highlights wie Tomb Raider, Blam! oder Ninja, die einen Vergleich mit Werken von id Software oder LucasArts nicht scheuen müssen.

von Hans Ippisch

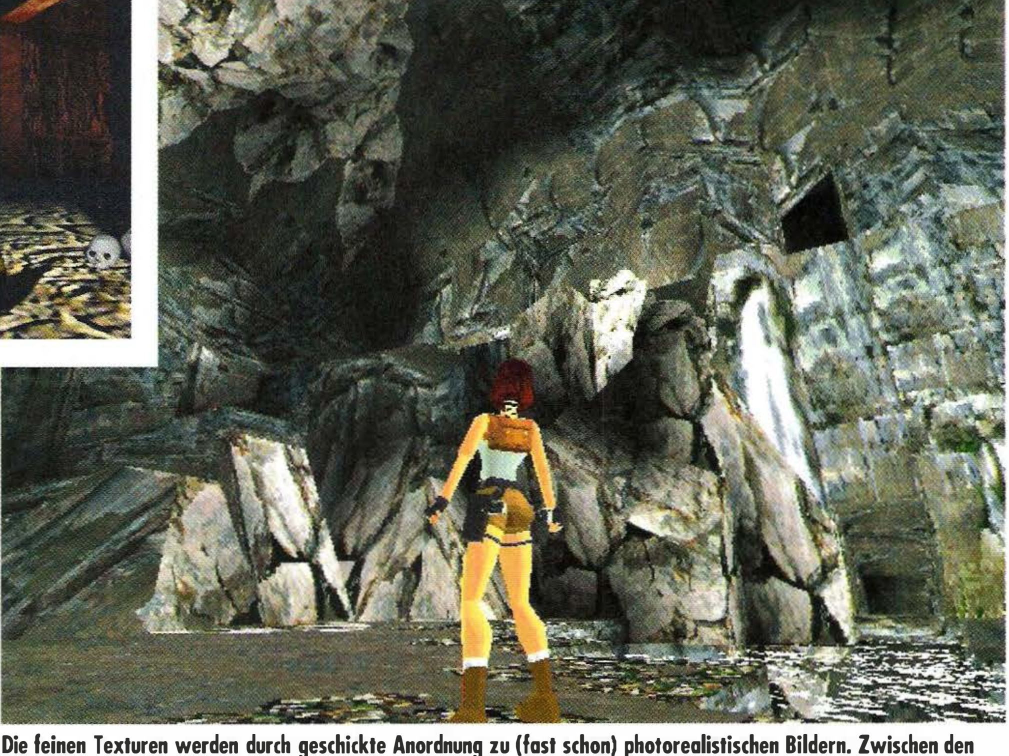
Core Designs Marketing-Director Richard Barclay kann ein Lied davon singen, wie mühsam es ist, sich auf dem PC-Markt zu etablieren. Gelten sie unter den Sega-Fans aufgrund erstklassiger Mega CD II-Titel wie Thunderhawk, Battlecorps oder Soulstar schon seit Jahren als Top-Entwickler, so wurden sie von PC-Usern bislang hartnäckig übersehen. Selbst Thunderhawk 2 verhalf ihnen nur zu einem kleinen Achtungserfolg. Bei der nun anstehenden Produkt-Offensive dürfte es jedoch auch dem kritischsten Dauernörgler schwerfallen, Spiele von Core Design links liegen zu lassen. Während unseres Besuchs in Derby wurden wir mit vielen eindrucksvollen Projekten überschüttet, gegen die selbst das großzügige Landhaus im klassischen englischen Stil verblaßte, in dem die Entwickler residieren (der Ferrari Testarossa von Chef Jeremy Smith war allerdings kaum zu toppen!).

Lady in Action!

Das zweifellos eindrucksvollste Spiel sorgte schon auf der E3 für Aufsehen. Lara Croft, die weibliche Hauptdarstellerin, dürfte Fans von Duke Nukem & Co. in kürzester Zeit für



Lara, die Heldin des Spiels, geizt nicht mit körperlichen Reizen.

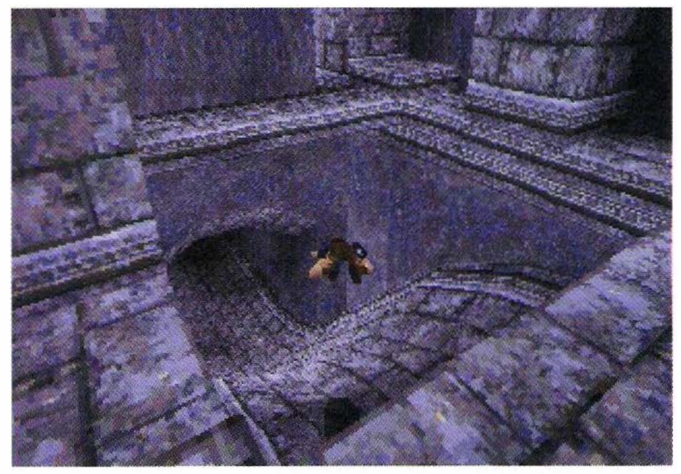


Die feinen Texturen werden durch geschickte Anordnung zu (fast schon) photorealistischen Bildern. Zwischen den Felsen ist hier ein schön animierter Wasserfall zu sehen. Generell spart Tomb Raider nicht mit Spezialeffekten.

Tomb Raider begeistern. Insbesondere die eindrucksvolle 3D-Grafik sorgte mit neuen Perspektiven und flüssig animierten Polygon-Charakteren für Abwechslung.
„Meiner Meinung nach sind Spiele wie Quake am Ende der Fahnenstange angelangt, da gibt es nichts mehr in puncto Gameplay, was man noch hinzufügen könnte. Tomb Raider ist der Versuch, zu dem zurückzukehren, was Spiele einst auszeichnete", so erklärt Designer und Animationsentwickler Toby Gard die grundsätzliche Idee hinter Tomb Raider. Sich von der etablierten Konkurrenz zu unterscheiden, ist ihnen auch deutlich gelungen.
Man stieg von der bewährten und überstrapazierten Ich-Perspektive auf eine neuartige Ansicht aus der dritten Person um, die auf den ersten Blick an Alone in the Dark und Ecstatica erinnert. Die technische Überlegenheit wird jedoch schon nach wenigen Sekunden klar, wenn sich die Hauptfigur in Bewegung setzt. Die Hintergründe sind nicht statisch, sondern scrollen flüssig in bewährter 3D-



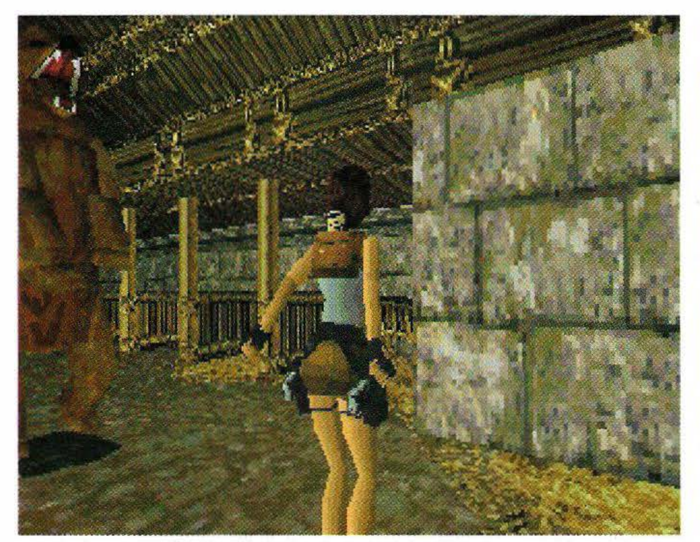
Von links nach rechts: Map-Designer Neal Boyd (kniend), Programmierer Jason Gosling, Map-Designerin Heather Gibson, FMV-Gestalter Lee Pullen, Designer Toby Gard und Programmierer Paul Douglas entwickeln zusammen mit PC-Programmierer Gavin Rummer (nicht auf dem Bild) den potentiellen Megahit Tomb Raider.



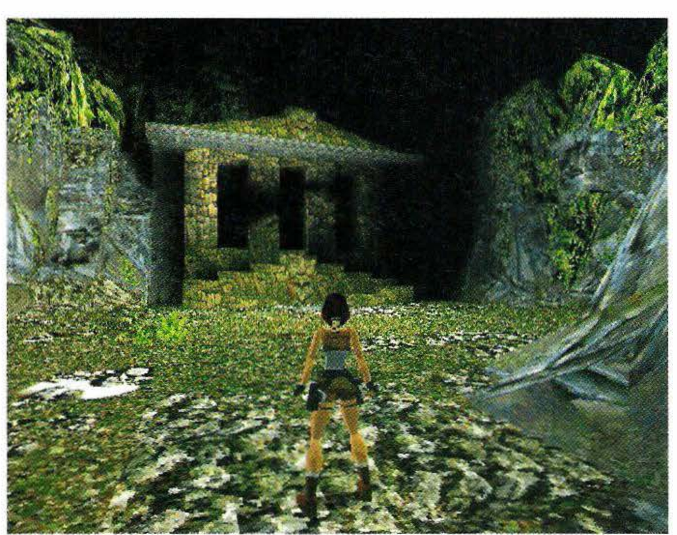
Das Pulsieren des Wasser wird durch sich ständig verändernde Texturen ermöglicht. Dadurch werden die Tauchsequenzen zu einem echten Erlebnis.



Überraschung! Ein aus dem Dunkeln heranstürmender Wolf kann mit der Pistole blitzschnell verjagt bzw. unschädlich gemacht werden.



Lara bekommt mehr Gesellschaft, als ihr lieb ist! Hier bäumt sich gerade ein riesiger Bär neben ihr auf, da bleibt wohl nur noch die Flucht!



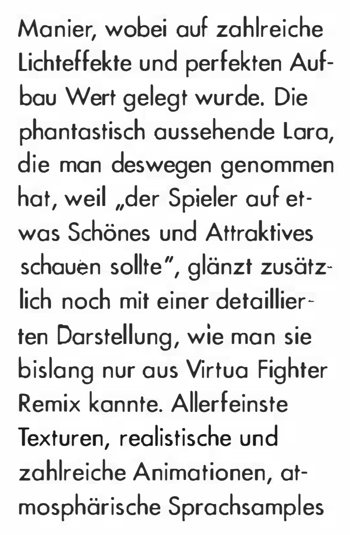
Die Grafiken sind sehr abwechslungsreich: Aus dem Nichts taucht hier ein riesiger Aztekentempel auf - eine gruselige Atmosphäre.

Manier, wobei auf zahlreiche Lichteffekte und perfekten Aufbau Wert gelegt wurde. Die phantastisch aussehende Lara, die man deswegen genommen hat, weil „der Spieler auf etwas Schönes und Attraktives schauen sollte", glänzt zusätzlich noch mit einer detaillierten Darstellung, wie man sie bislang nur aus Virtua Fighter Remix kannte. Allerfeinste Texturen, realistische und zahlreiche Animationen, atmosphärische Sprachsamples (für die PR-Managerin Susie Hamilton herhalten mußte) und originalgetreue Schrittgeräusche dürften diese Lady zum Actionstar 1996 machen. Ob sie nun Salti hinlegt, lässig die beiden Revolver aus dem Halfter zieht und im Lauf auf herumstreunende Wölfe ballert oder einfach genial animiert durch grafisch eindrucksvolle Wassertunnels schwimmt, Lara Croft stiehlt der Konkurrenz nicht nur aufgrund ihres reizvollen Körperbaus die Schau. Die frei bewegliche Kamera aus Sicht einer dritten Person eröffnet im wahrsten Sinne des Wortes völlig neue Perspektiven. „Sie ermöglicht uns cinematische Effekte, wie man sie noch nie gesehen hat", freuen sich Heather Gibson und Neal Boyd, die beiden Map-Designer. Läuft man beispielsweise durch ein Labyrinth und hetzt um die Ecken, erinnert die Kameraführung an einen klassischen Actionfilm - Stichwort: John Woo. Steht man an einem Abgrund, kann man selbständig einen Blick in die Tiefe werfen, um die Überlebenschancen einzuschätzen.

Puzzles im Action-Spiel

Dennoch wollen die Designer Tomb Raider nicht als einfaches 3D-Action-Spiel eingestuft sehen. „Meiner Meinung nach ist es ein Action-Adventure, denn es hat jede Menge Puzzle- und Plattform-Elemen-

Blam! Machinehead

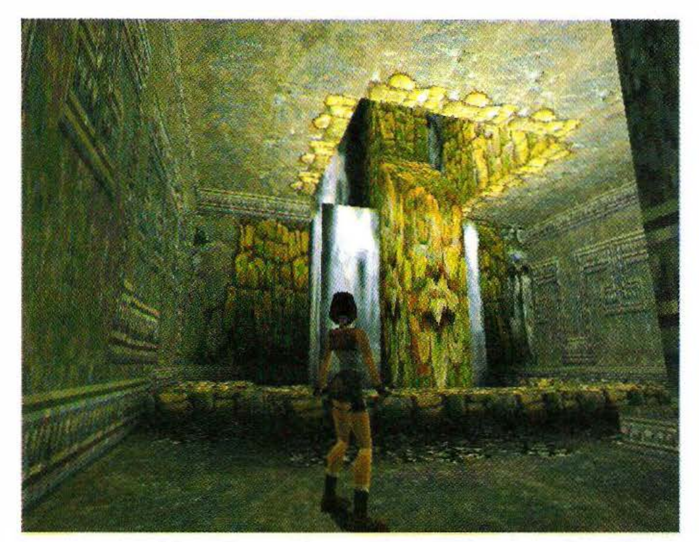


Andy Howe, Martin Gibbings, Andy Sandham, Stuart Atkinson, Dan Scott und Dave Pate lassen in Blam! Machinehead ihrer Action-Phantasie freien Lauf. (v.l.n.r.)

Eine abgefahrene Mischung aus Descent und Magic Carpet hat ein sechsköpfiges Entwicklungsteam in Vorbereitung. Nachdem die Erde von einem bösartigen Virus in postapokalyptische Zustände versetzt worden ist, muß die äußerst attraktive Kimberly Stride, die in einem Anfall von Wahnsinn von ihrem bösartigen Assistenten Orville McCandle in eine hautenges Sportdress gesteckt und auf eine mobile Bombe gefesselt wurde, in zahlreichen 3D-Levels ihr Können beweisen. Horrormäßige Gegner wie Mutanten-Spinnen und lichtstreuende Insektenhelikopter machen die Suche nach dem Ausgang nicht gerade



Die mit Schluchten und Bergen versehene Oberläche sorgt für ein gutes Fluggefühl.

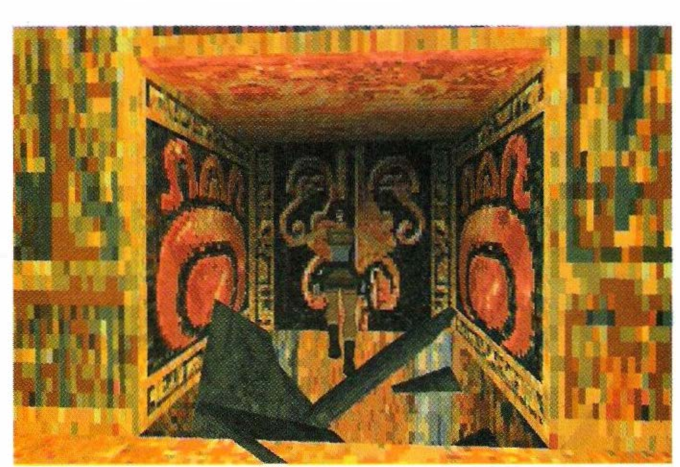


Im Laufe des Spiels wird man auf etwa 12 verschiedene Szenarien treffen, für die eigene Texture-Sets zusammengestellt wurden.



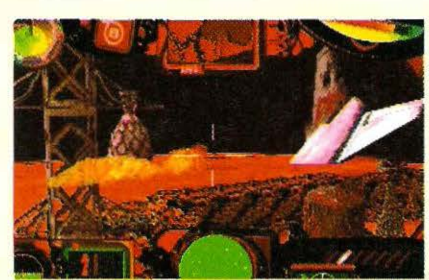
Sämtliche Objekte, wie beispielsweise die herumstreunenden Wölfe, sind echte 3D-Figuren, die sich realistisch bewegen.

te, der Kampf macht nur einen kleinen Teil des Spiels aus", begründet Toby seine Ansicht. So muß man beispielsweise nicht nur nimmersatte Braunbären und Wölfe erledigen, sondern ebenso zielgenau zwischen hochschwebenden Plattformen hin- und herspringen und sich im Dungeon zurechtfinden. Einige Levels werden etwas actionlastiger, andere etwas mehr mit Puzzles ausgestattet. Um im Spiel überhaupt bestehen zu können, ist natürlich der gekonnte Umgang mit Lara erforderlich. Anfängern ist deshalb ein dringender Besuch im originellen Bonus-Raum zu empfehlen. Hier gibt es nämlich eine wunderschön gestaltete Turnhalle, in der man alle körperlichen Aktivitäten von Lady Tomb Raider trainieren kann. Sprünge, Salti und hurtige Sprints sollten für jeden Spieler mit ein bißchen Übung überhaupt kein Problem mehr darstellen.



Die gut berechneten Lichteffekte machen Tomb Raider noch realistischer. Hier verschwindet Lara in einem dunklen Tunnel.

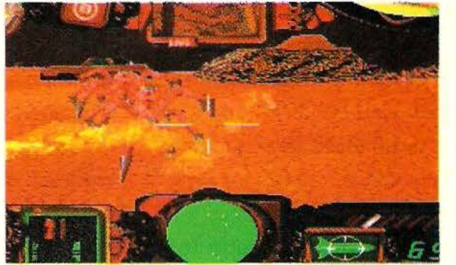
einfach, insbesondere wenn man Züge gezielt aus einem Tunnel befreien muß, Schalter sucht oder sich in ständig verändernden Landschaften vorfindet. Die flinke Darstellung und die völlige Bewegungsfreiheit machen Blam! zu einem Fest für Reaktionskünstler, die auf tolle Lichteffekte, schockierende Videosequenzen und derben britischen Humor in den FMV-Dialogen zwischen Kimberly und Orville stehen. Die Geräusche der Gegner erinnern übrigens frappant an das Gequietsche der legendären Ridley Scott-Aliens. „Die neuartige Steuerung und die Intelligenz der Gegner haben uns am meisten Kopfzerbrechen bereitet, schließlich sollen diese beiden Elemente dem Spieler gefallen!", erinnert sich Programmierer Andy Howe. Diese Schwierigkeiten sind nun jedoch überwunden, denn Blam! Machinehead entpuppt sich als spannender Action-Reißer mit gelungener Optik und viel Abwechslung.



Dieses Flugzeug hat die Virenplage leider nicht überlebt. Es wird wohl für alle Zeiten vornüber im Boden steckenbleiben.



Unsere Heldin wurde von ihrem verrückten Kollegen auf diese Höllenmaschine gefesselt. Nun muß Sie seinen Befehlen Folge leisten.



Eklige Polygon-Spinnen wuseln dutzendweise durch die Levels und machen dem Spieler das Leben schwer.

Ninja, Swagman & Co.!



Die hübsch gestalteten Räume und die gerenderten Charaktere zeigen, daß man bei Core viel Wert auf Detailarbeit legt.



Swagman erinnert durch den japanischen Stil an Konsolen-Rollenspiele wie beispielsweise Zelda oder Landstalker.



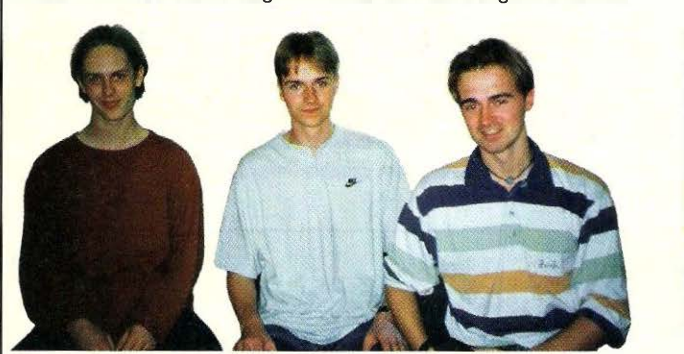
Chris Long, Stefan Walker, James Rayman, Peter Duncan, Jerry Oldreive (v.l.n.r.) und die photoscheuen Grafiker John Kirkland und Tracey Clarke leben ihre Japano-Vorliebe im Rollenspiel Swagman aus.

Drei weitere Produkte gab es im Erdgeschoß zu bewundern, die sich jedoch allesamt noch in einem frühen Entwicklungsstadium befinden. Wer Konsolen-RPGs wie Zelda oder Landstalker liebt, darf sich besonders auf das putzige, im Japano-Style gehaltene Swagman freuen, das mit komplexen Landschaften, witzigen Charakteren und wahrscheinlich komplett deutschen Dialogen glänzen kann. Größte Besonderheit des Spiels ist, daß man bis zu zwei Charaktere beliebig durch die Landschaften schicken kann.

Wer sich nach Klassikern wie Golden Axe oder Shinobi zurücksehnt, darf sich auf Ninja freuen, das derzeit auf dem Sega Saturn entwickelt wird, jedoch im Frühjahr '97 auch für den PC erscheinen soll. Aus unterschiedlichen, durchweg spektakulären 3D-Ansichten fetzt man mit einem gelenkigen Ninja durch die Wälder und Gebirge und liefert sich Gefechte mit Samurais oder riesigen Monstern. Insbesondere die Qualität der Grafiken wirkt jetzt schon überzeugend.

Marc Avory arbeitet an „Fighting"

Die Sega-Legende Marc Avory, seines Zeichens Schöpfer von Thunderhawk, arbeitet zusammen mit seinem Dauerpartner Roberto Cirillo auch an einem Beat 'em Up-ähnlichen Game für den Saturn, von dem ebenfalls eine PC-Umsetzung vorgesehen ist. Die erste frühe Version machte einen umwerfenden Eindruck: Man nehme Virtua Fighter Remix, lasse bis zu zwei Spieler gleichzeitig an die Joypads, ergänze den Schauplatz um eine komplette Stadt inklusive Wolkenkratzer und Straßen mit Autos, gebe den Spielern absolute Bewegungsfreiheit und schicke Horden böser Buben los. Schon hat man das, was sich derzeit „Fighting" nennt, und bis April '97 erscheinen soll!



Joby Wood, Jerr O Carol und Martin Jensen (v.l.n.r.) wollen zusammen mit Brian Tomzcyk neue Actionwelten in Ninja präsentieren.



In Ninja darf man sich bei wechselnden Perspektiven mit Samurais und Monstern auseinandersetzen.



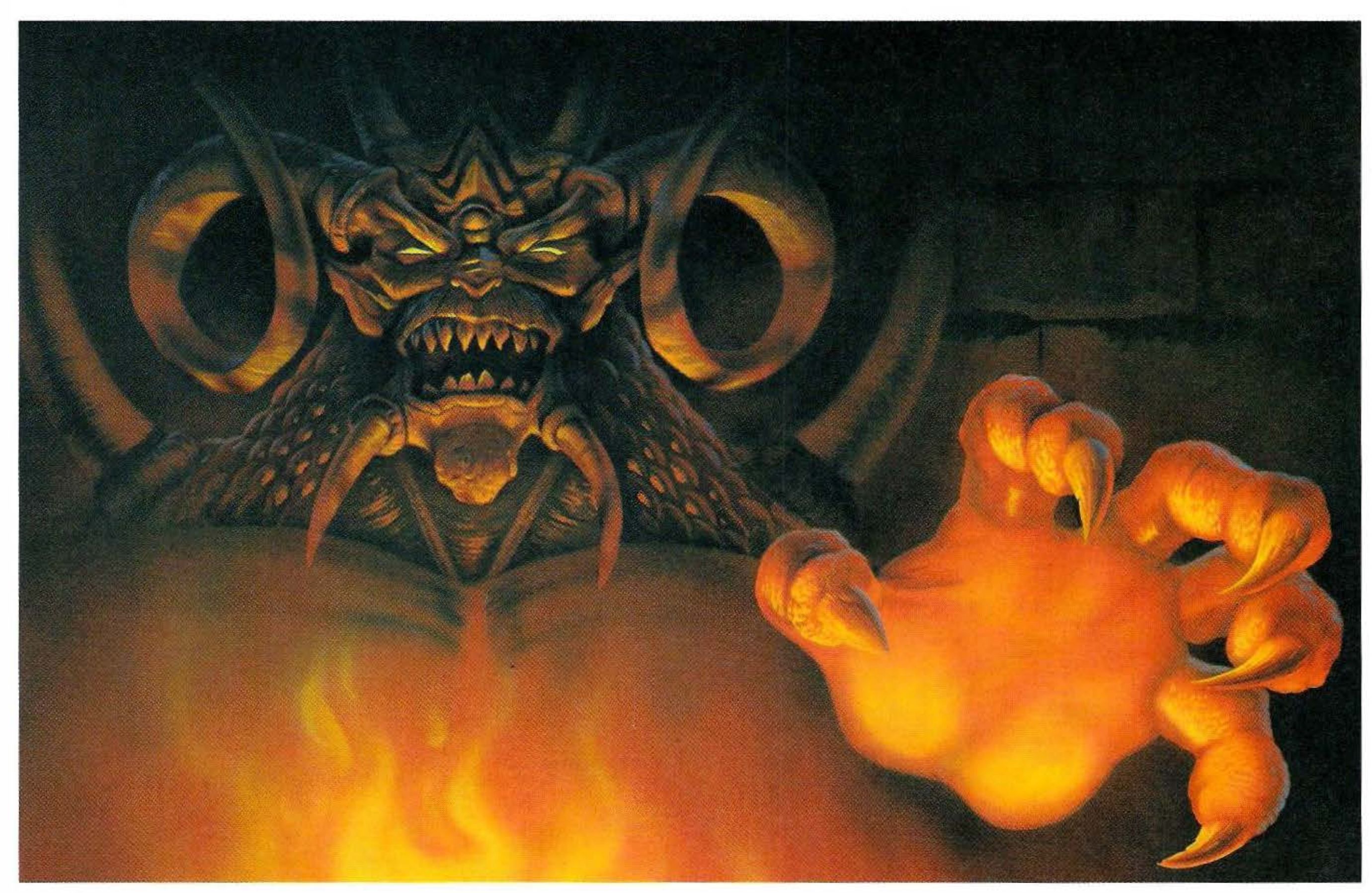
Die Figuren in Ninja überzeugen durch flüssige Animation und hohe Detailgenauigkeit.

Auch ohne Beschleunigerkarte

In puncto Präsentation ist Tomb Raider über jeden Zweifel erhaben. Sorgte auf der E3 noch eine mit 3DFX-Karte (eine Grafikbeschleunigerkarte) unterstützte Version für brillante Optik, so bekamen wir in Derby die brandneue Fassung auf einem Pentium 166 mit tollen SVGA-Grafiken in derselben Qualität zu sehen - ohne 3D-Beschleunigerkarte! Insbesondere die naturgetreue Aufmachung im Azteken-Look bringt frischen Wind in das momentan vorherrschende Software-Einerlei. Sehenswerte FMV-Sequenzen vor den einzelnen Levels runden den durchweg positiven Gesamteindruck ab. Bis August müssen sich Action-Fans allerdings noch gedulden, bevor die weibliche Gleichberechtigung im Action-Genre beginnt. Wir freuen uns jedenfalls schon auf diesen potentiellen Sommer-Hit!



Selbst in der normalerweise eher grobkörnigen VGA-Auflösung kommen die körperlichen Vorzüge von Lara noch gut zur Geltung.

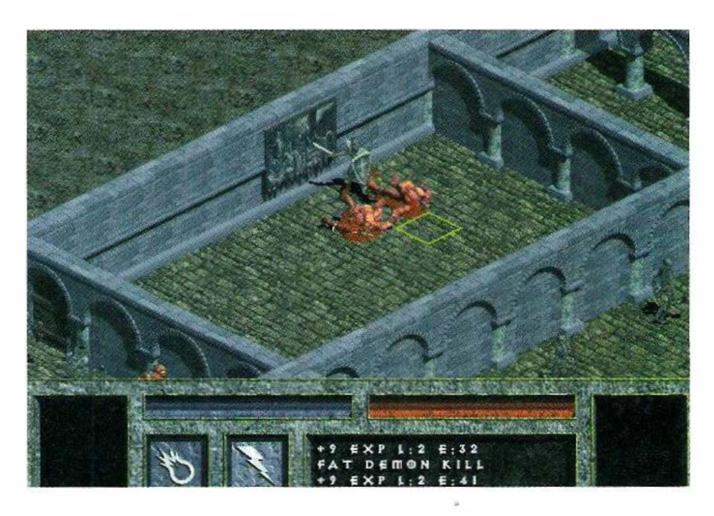


Diablo

Downtown

Leidenschaftliche Rollenspieler wissen: In Fantasy-Reichen wollen die Kids nicht Feuerwehrmann, Lokomotivführer oder Astronaut werden, sondern Magier, Bogenschütze oder Krieger. Wer sich spontan für eine dieser drei klassischen Ausbildungsrichtungen entschieden hat, betritt die faszinierende Welt eines Action-Rollenspiels, das allein schon technisch alles bisher Dagewesene in den Dungeon stellt. Wegen der großen Resonanz auf die bisherige Berichterstattung präsentieren wir Ihnen diesmal auf vier Seiten einen noch intensiveren Einblick in das aktuelle Blizzard-Projekt Diablo.

Schmucke Dungeons, kecke Monster und endlich mal kein abgehalfterter Avatar weit und breit, der einem den Status des unangefochtenen Helden streitig machen könnte - der Einstieg in Diablo könnte verheißungsvoller nicht sein. Anfangs lediglich ausgerüstet mit Schwert, Zauberstab bzw. Bogen stiefelt man einsam durch die nur schwach ausgeleuchtete, aus mehreren Stockwerken bestehende Unterwelt. Mit etwas Glück entdeckt man schon bald kleine Schatullen oder Kisten, in denen sich Schwerter, Brustpanzer, Helme, Säbel, Messer, Schilde oder gar Goldstücke befinden, die sich auf der Oberwelt (ein mittelalterliches Dörfchen) gegen noch bessere Waffen eintauschen lassen. Mit etwas weniger Glück kommt schon nach wenigen Schritten der erste Zombie unter den Arkaden hindurchgeschlurft, oder einige Skelettkrieger verfolgen den Hauptdarsteller durch die Katakomben. Wie dieser gespenstische Dungeon aufgebaut ist, wie groß er ist, wie viele Scheusale sich dort herumtreiben, wie stark diese



Eine der leichteren Übungen: Mit den gemächlichen Overlords hat man selbst bei zahlenmäßiger Unterlegenheit meist leichtes Spiel.





Um Schatztruhen zu untersuchen, müssen diese lediglich angeklickt werden. In diesem Beispiel entdeckt man eine größere Menge Goldmünzen.





Läuft der Hauptdarsteller hinter einer für den Spieler uneinsehbaren Mauer, wird diese „durchsichtig".

sind und wie lange man letztendlich spielt - all das bestimmen Sie! Das Programm generiert die Katakomben zu Spielbeginn per Zufall durch Eingabe eines beliebigen „Seed"-Codes (z. B. „WARCRAFT"), der die vorgegebenen Parameter berücksichtigt. Es gibt also nur einen „WARCRAFT"-Level, während ein „PCGAMES"-Dungeon wieder völlig anders aussieht.

Village People

Ausgangsort für all Ihre Aktionen ist das angesprochene Dorf, in das unser Held zu Beginn der Story nach einer längeren Geschäftsreise zurückkehrt. Bis auf einige wenige Überlebende wurde die kleine Siedlung fast vollständig ausgerottet - inklusive seiner Familie. Nach Gesprächen mit den wenigen übriggebliebenen Bewohnern kristallisiert sich schnell heraus, daß der Ursprung allen Übels in der örtlichen Kirche zu suchen ist, unter der sich ein ausgedehntes Labyrinth befindet. Ziel des Rachefeldzugs ist die Vernichtung des sagenumwobenen „Diablo", der sich in dieser heimeligen Umgebung niedergelassen hat. Zusätzlich wird der Spieler mit rund 20 unterschiedlichen „Mini-Quests" (etwa 10 verschiedene pro Kampagne) konfrontiert, bei deren Erfüllung es exklusive magische Gegenstände oder zusätzliche Zaubersprüche zu „gewinnen" gibt. Beispielsweise könnte ein Auftrag lauten, den übermächtigen „Skeleton King" zu vernichten, der mit seiner Armee aus Skelett-Kriegern Angst und Schrecken in den Dörfern verbreitet. Gelingt dies, bekommt der Held einen Anti-Skelett-Knüppel überreicht; des weiteren verziehen sich sämtliche Klappergestelle aus den Gewölben, was die Mission erheblich erleichtert.

Nordlichter

Blizzard ist nicht gleich Blizzard. Während ein Großteil der WarCraft 1- und 2-Crew in Irvine (einem Stadtteil von Los Angeles) fieberhaft an StarCraft bastelt, kümmert sich die im Norden Kaliforniens gelegene Filiale (sinnigerweise „Blizzard North" betitelt) derzeit ausschließlich um Diablo. Bis zum Aufkauf durch Blizzard im März dieses Jahres nannte sich das Team nach „Condor" und entwickelte PC-Spiele für mehrere Publisher, darunter die Football-Simulation NFL Quarterback Club für Acclaim.

Monster

Mehr als 100 Monster gibt es in Diablo - wir zeigen Ihnen hier eine illustre Auswahl:



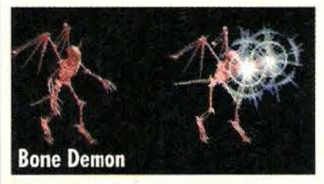
Acid Beast

Der vierfüßige Dämon spuckt mit Säure-Kugeln um sich.



Black Knight

Tragisch für Zauberer: die Schwertkämpfer sind fast völlig immun gegen jede Art von Magie.



Bone Demon

Die „wiederbelebten" Toten beherrschen eine ganze Reihe von verhängnisvollen Zaubersprüchen.





The Fallen

Dieser Monster-Typ gehört im Grunde zu den schwächsten Dämonen, die man überhaupt zu sehen bekommt. Nur in der Gruppe fühlen sie sich stark und agieren rasch übermütig; werden die Jungs allerdings eingeschüchtert, löst sich die Bande schnell auf. Die mit Säbel und Schild ausgestatteten Exemplare sind geringfügig gefährlicher als jene mit Wurfspeeren.



Fiend

Batmans Freunde zeichnen sich insbesondere durch ihre Gewandtheit aus - in Sachen Fortbewegungsgeschwindigkeit schlagen sie Menschen um Längen.





Gargoyle

Abteilung „Tarnen & Täuschen": Auf den ersten Blick sehen die Gargoyles aus wie Stein-Statuen, doch urplötzlich können sie sich in fliegende Bestien verwandeln und den Helden aus der Luft attackieren.





Goat Demon

Schon allein zahlenmäßig gehören die muskelbepackten Goat Demons zu den bedrohlichsten Untertanen des „Diablo". Von der Statur her erinnern sie an Menschen. Eine Sorte verwendet Keulen, die mit Metallzacken überzogen sind, während die andere aus der Distanz mit Pfeil und Bogen angreift.



Skeleton Captain

Etwas cleverer und stärker als die übrigen Skelett-Krieger. Bei der Anwesenheit eines Skeleton Captains legen sich die Untertanen besonders ins Zeug.

Monster



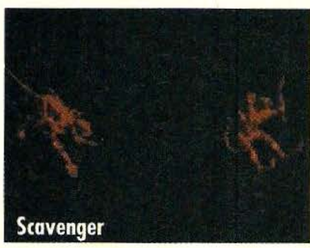
Wie der Name schon sagt: dieser Dämonen-Typ hat eine Art „Tarnkappen-Funktion", die ihn für jeweils kurze Zeit unsichtbar macht.

Wenn dieses rhinozerosartige Geschöpf bedrohlich das Horn senkt und Anlauf nimmt, ist alles zu spät - brandgefährlich!





Unbestritten das Stärkste, was es serienmäßig in den Diablo-Dungeons gibt. Neben der rein körperlichen Überlegenheit spucken Mega-Demons Feuer.



Die rattenähnlichen Scavenger überraschen durch ihre außerordentliche Geschwindigkeit. Glücklicherweise werden sie durch herumliegende Leichen abgelenkt.



Overlords kommen selten allein und bringen deshalb oft auch noch ein paar Kollegen anderer Rassen mit. Bärenstark, aber nicht gerade die Schnellsten ihrer Zunft.





Daß es in den Dungeons vor Skeletten nur so wimmelt, geht auf eine Initiative des Skeleton King zurück. Obwohl es sich um recht raffinierte Zeitgenossen handelt, fallen sie schon nach wenigen Treffern in sich zusammen und hinterlassen einen Knochenberg. Skeleton-Krieger greifen im Nahkampf mit Äxten und aus größerer Distanz mit Pfeil und Bogen an.

Des Teufels Areal

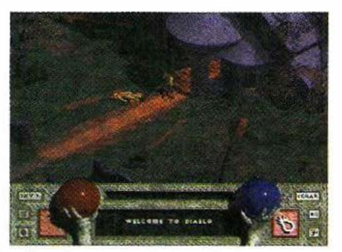
Wer Diablo auf ein „Ultima 8 im Dungeon" reduziert, macht es sich zu einfach - der Schwerpunkt liegt eindeutig bei Kampf und Magie; auf langatmige Dialoge oder nervige Jump & Run-Einlagen hat man klugerweise verzichtet. In Diablo steckt eine ganze Reihe bewährter Spielkonzepte, die von Blizzard zu einem sowohl einsteigerfreundlichen als auch Profis ansprechenden Rollenspiel-Cocktail verquirlt wurden. Da wären zum einen die obligaten RPG-Charakterwerte (Geschicklichkeit, Stärke, Energie etc.), die mit fortschreitender Erfahrung ansteigen und per Tastendruck angezeigt werden. Zum anderen verteilt man im Inventory wie gewohnt die Ausrüstung auf die gewünschten Körperteile.
Die isometrische Perspektive (man blickt von schräg oben auf einen Ausschnitt des Dungeons) entspricht in etwa Crusader: No Remorse. Der Rest der Umgebung ist weitgehend abgedunkelt; erst wenn ein Monster in der Nähe auftaucht, läßt es sich anklicken und bekämpfen. Dazu dienen die beiden Maustasten: Die linke ist für den Einsatz von „handfesten" Waffen (Pfeil und Bogen, Schwert, Morgenstern etc.) gedacht, während die rechte Taste einen der ca. 35 Zaubersprüche auslöst. Zu den spektakulärsten Effekten zählt u. a. die Feuerwand, die die anstürmende Meute im eigenen Saft brutzelt. Zwar ist der Magier für solcherlei Aktivitäten naturgemäß prädestiniert, doch auch der Bogenschütze und der Krieger können dank Mana (regeneriert sich mit der Zeit von selbst und wird durch gefundene Mana-Kristalle aufgestockt) auf überirdische Hilfe zurückgreifen. Die zur Verfügung stehende Menge wird durch eine ständig eingeblendete blaue Kugel dargestellt; eine rote Kugel symbolisiert die Kampfkraft.

Dunkelkammern

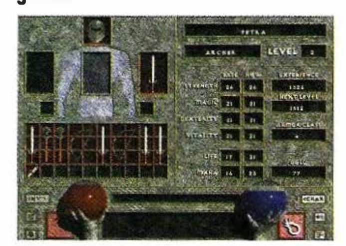
Bislang einzigartig für ein waschechtes Rollenspiel: die phantastische SVGA-Grafik nebst der gerenderten Monster, die von den Blizzard-Künstlern mit einer unglaublichen Liebe zum Detail animiert wurden. Die schaurig-finsteren Kellergewölben sind mit Sarkophagen, atmosphärisch lodernden Fackeln, kunstvollen Bögen und Säulen, schweren Holztüren, verlockenden Treppenaufgängen und Wand-Reliefs ausgestattet. Das Bild scrollt sanft mit, sobald Sie auf eine beliebige Stelle klicken und der jugendliche Draufgänger lostrabt. Falls einzelne Lokalitäten vom Betrachter nicht einsehbar sind, weil sie z. B. durch



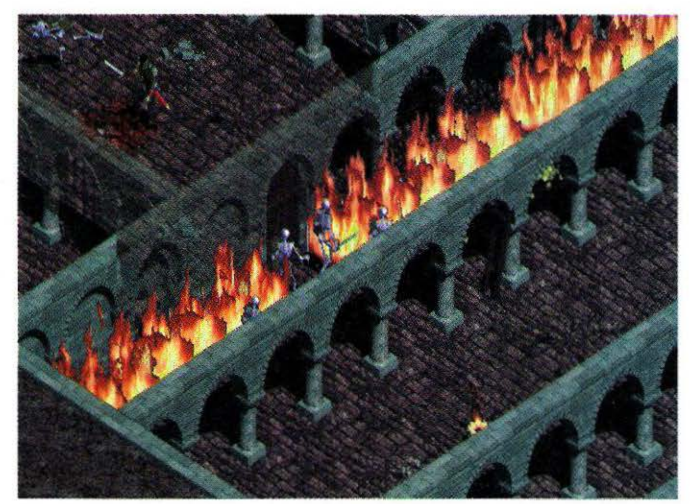
Im Mehrspieler-Modus via Modem, Netzwerk und Internet können Sie gegen- oder miteinander durch den Dungeon wandern.



Sobald man durch das Kirchen-Portal tritt, ist man völlig auf sich alleine gestellt.



Das Inventory und den Charakter-Bildschirm können Sie getrennt oder kombiniert anzeigen lassen.

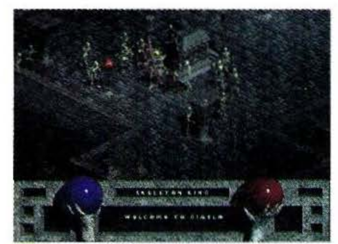


Der „Flame Wall"-Spell entfaltet seine volle Wirkung erst in engen Korridoren, in die man zuvor einige Gegner hineingelockt und dann die Tür verschlossen hat.

Mauern verdeckt sind, werden die Hindernisse kurzzeitig transparent. Die Oberwelt (zu der sie jederzeit zurückkehren können) besteht u. a. aus einer Taverne und einigen Wohngebäuden, deren Bewohner Ihnen mit Tips zur Seite stehen und den einen oder anderen Spezial-Auftrag für Sie parat haben.

Mehr-Wert

Blizzard gehört ebenso wie id Software und Bullfrog zu den Labels, die zwar einerseits auf eine ausgeprägte künstliche Intelligenz ihrer Engine Wert legen, andererseits aber das Spielen gegen menschliche Gegner forcieren. Diablo macht da keine Ausnahme: Unterstützt werden Nullmodem/Modem und IPX-Netzwerke (mindestens vier Spieler) sowie eine Internet-Anbindung; dazu wird das Unternehmen einen eigenen Server bereitstellen, der - abgesehen von Ihren Provider-Gebühren - kostenlos genutzt werden kann. Zwei Alternativen stehen zur Wahl: Entweder erledigen Sie eine gestellte Aufgabe im Team oder Sie treten in einer Art „Deathmatch" gegeneinander an und schnappen sich die lukrativsten Gimmicks vor der Nase weg. Voraussetzung für Diablo ist ein handelsüblicher 486





Eine der anspruchsvollsten Herausforderungen: Wer gegen den „Skeleton King" antritt, sollte zuvor einiges an Erfahrung gesammelt haben und mit entsprechendem Equipment ausgerüstet sein.

DX2/66 mit 8 MB RAM plus Windows 95 - und noch ein wenig Geduld: Ein Release-Termin im September dieses Jahres erscheint durchaus realistisch. Und die Wartezeit lohnt sich: Diablo ist es wegen der appetitlichen Präsentation, seiner Anpassungsfähigkeit, dem unkomplizierten Handling und der technischen Überlegenheit (hierzu gehören die Mehrspieler-Modi) zuzutrauen, auch jene Spieler anzusprechen, die bislang vor einem traditionellen Rollenspiel wie Ultima 8, Lands of Lore, Das Schwarze Auge oder Stonekeep zurückgeschreckt sind.

Petra Maueröder

Monster



Magma Demon

Die Magma Demans bestehen von Kopf bis Fuß aus einer glühenden Masse. Als Wurfgeschosse verwenden sie Lava-Bällchen, die sie aus ihrem eigenem Körper formen. Beim Auftreffen der Kugeln werden gigantische Explosionen erzeugt.



Storm Lord

Vor allem im Nahkampf eine nicht zu unterschätzende Bedrohung, da er lebensgefährliche Stromstöße aussendet.





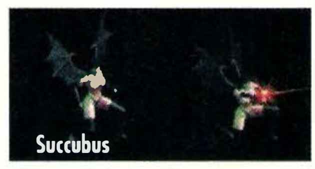
Skeleton King

Das Oberhaupt aller Skelett-Krieger. Nur er ist dazu in der Loge, seine Kollegen „wiederzubeleben".



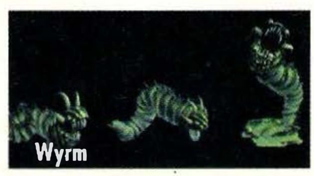
Serpent Magi

Die viergliedrigen Schlangen-Dämonen greifen mit zwei Schwertern an und können gleichzeitig Zaubersprüche anwenden.



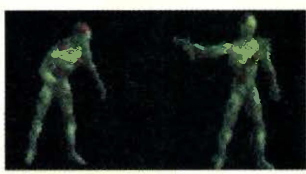
Succubus

Diese weiblichen Gestalten verfügen über eine Art „Loser", die beim Getroffenen erhebliche Schäden anrichten.



Wyrm

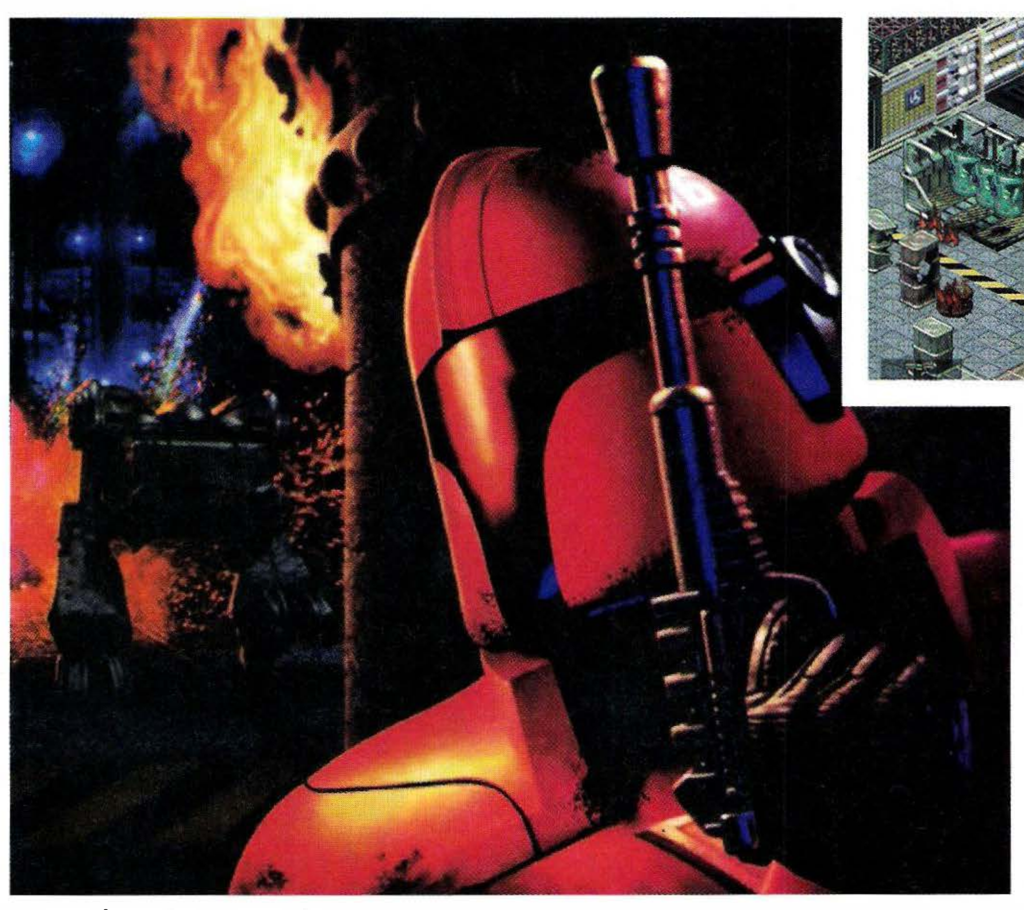
Schöne Grüße aus Arrokis: Die riesigen Nacktschnecken hausen normalerweise in dunklen Grotten und verputzen einen Menschen mit Haut und Haaren.





Zombie

Da sich diese fleischfressenden Ungetüme nur sehr langsam fortbewegen können, sind sie für erfahrene Helden problemlos zu erledigen. Für schwache Charaktere, die noch am Anfang ihrer Karriere stehen, werden Zombies allerdings schnell zum tödlichen Risiko.



Crusader: No Regret verläßt sich auf alte Tugenden und bietet jede Menge Action in insgesamt zehn extralangen Missionen.

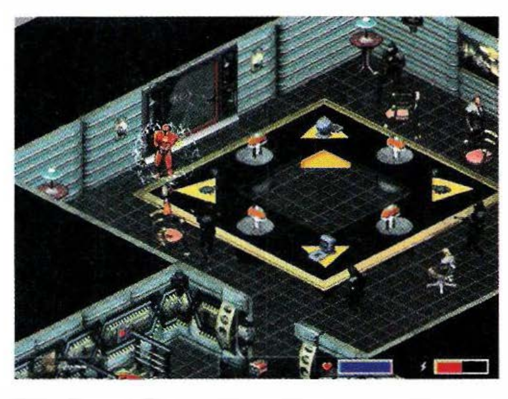
Crusader: No Regret

Das letzte Gefecht

Origin ist bekannt für faszinierende und spannende Serien, Wing Commander und Ultima sind wohl die besten Beispiele. Im vergangenen Jahr veröffentlichten die Texaner Crusader: No Remorse, ein Spiel, das förmlich nach einer Fortsetzung schreit. Der große Erfolg des Baller-Epos hat Origin nun restlos überzeugt: in Austin wird fieberhaft an dem Nachfolger Crusader: No Regret gearbeitet.



Jetzt geht's rund. Unser Held wird von zwei feindlichen Sicherheitsoffizieren aufgespürt.



Mit Hilfe neuer Elemente in der Steuerung wurde die ohnehin schon gute Spielbarkeit noch verbessert.

Crusader: No Regret setzt die Story nahtlos fort. Sie schlüpfen in die Rolle eines einsamen Streiters, der sich in einer korrupten Welt für die Gerechtigkeit einsetzt. Diesmal führt Sie der Kampf gegen das „World Economic Consortium" auf eine geheime Mondbasis. Furchtlose Truppen des Syndikats versuchen, Sie von der letzten großen Auseinandersetzung mit Draygan, dem Vorsitzenden der verbrecherischen Bande, abzuhalten.

Der Vorgänger konnte durch außerordentlich detailgenaue Grafiken überzeugen. Bei Crusader: No Regret wurde dieser große Vorteil gegenüber anderen Spielen dieses Genres weiter ausgebaut. Es lassen sich nun noch mehr Einzelheiten erkennen, es gibt noch mehr zu entdecken. Diese Feinheiten können freilich nur in einer ruhigen Sekunde ausgemacht werden - doch diese Zeit bleibt dem Spieler meistens nicht. Auch der zweite Teil konzentriert sich auf einen rasanten Spielverlauf ohne lange Verschnaufpausen.

Für Neueinsteiger: unabhängige Story

Wer den Vorgänger schon gespielt hat, wird sich mit der Steuerung schnell zurechtfin-



den, große Änderungen sind bei Origin momentan nicht im Gespräch. Allerdings läßt sich Crusader: No Regret auch ohne jegliche Vorkenntnisse problemlos spielen: die Story wurde völlig unabhängig entwickelt, und auch die Tastaturkommandos lassen sich schnell erlernen. Angekündigt wurde jedoch, daß man sich nun Kampftaktiken zurechtlegen kann, d. h. das Spiel wird nicht mehr ausschließlich das Reaktionsvermögen fordern. Außerdem wurde der Gehalt der Puzzles und Fallen ein wenig angehoben, um mehr Abwechslung zu garantieren. Das gilt auch für die einzelnen Missionen: neben den gewohnten und von diesem Spiel auch erwarteten Ballerorgien dürfen wir uns auf tiefgreifendere Aufgaben freuen. So müssen zum Beispiel Zivilisten beschützt und evakuiert werden; durch gezielte Sabotage wird der Gegner demoralisiert und der Material-Nachschub aufgehalten. Neue Charaktere dürfen natürlich nicht fehlen. Das beste Beispiel dafür sind wohl die Servomechs - intelligente Roboter, die sich im Kampf als gnadenlose Gegner entpuppen. Sie können sich „morphen" und haben die Fähigkeit, fast lautlos durch die Gänge zu schleichen; etwas unangenehm, wenn man unvorsichtig um die Ecke schlendert...

Die neuen Waffensysteme beinhalten zum Beispiel ein Schießeisen, mit dem sich uneinsichtige Kontrahenten einfrieren lassen. Eines noch zum Gameplay: um Attacken des Gegners aus dem Weg zu gehen, können Sie nun auch nach vorne abtauchen und sich kniend zur Seite abrollen - Features, die den Spielspaß vermutlich stark anheben werden.

Full Motion Video

Origin hat die Grafik nicht nur in puncto Detailgenauigkeit verbessert. Im Gegensatz zum Vorgänger werden diesmal Videosequenzen die Rahmenhandlung erzählen. Noch ist nicht viel über die Filmaufnahmen bekannt, fest steht lediglich, daß auf technischer Seite wieder Surround Sound verwendet wird. Wer weiß, vielleicht erwartet uns wieder ein Feuerwerk à la Wing Commander? Im Spätsommer wissen wir mehr, dann soll Crusader: No Regret - so zumindest die vorläufige Planung - nämlich spätestens erhältlich sein.

Oliver Menne ■



In Crusader: No Regret werden Sie nicht nur mit gehaltvollen Puzzles konfrontiert, sondern auch mit neuen Gegnern. Hier sehen Sie die Servomechs.

Orion Burger

Vollwertkost!

Einen Hamburger haben Sie ja sicherlich schon einmal gegessen - könnten Sie sich aber auch vorstellen, zwischen zwei Brötchenhälften in einem überdimensionalen Alien-Maul zu verschwinden? Wenn nicht, dann sollten Sie sich schnell an diesen Gedanken gewöhnen...



Die „Einkaufsabteilung" von Orion Burger wird von zwei kompletten Trotteln geleitet. Diesen beiden muß Wilbur seine Denkfähigkeit beweisen.

Niemand soll sagen, man hätte ihn nicht gewarnt: Ernährungswissenschaftler klären uns seit Jahren über die Schädlichkeit von Fast Food auf - und keiner will darauf hören. Fällt es selbst erfahrenen Burger-Essern schon schwer, die Ingredienzen eines herkömmlichen Hamburgers von McDonald´s oder Burger King zu identifizieren, so stünde er bei den „Leckereien" der galaktischen Fast Food-Kette „Orion Burger" vor einem schier unlösbaren Rätsel. Der größte Hamburger-Brater des Universums ist bei der Auswahl seiner Zutaten nämlich nicht gerade pingelig - vom Thronoblax-Tentakelburger bis zur Sternraupen-Schleimsemmel ist auf der Speisekarte alles zu finden, was irgendwo kreucht und fleucht. Für die Aktionswochen 1996 hat sich die Firma jetzt etwas ganz Besonderes ausgedacht: „Schlemmereien vom Planeten Erde" heißt das Motto, unter dem menschliches Protein als Köstlichkeit angeboten werden soll. Ein kleines Problem gibt es dabei freilich noch. Da ein Slogan von Orion Burger besagt, daß der hungrige Weltraum-Reisende garantiert kein intelligentes Leben auf seiner Semmel wiederfindet, stehen noch verschiedene Intelligenztests an, die an einem willkürlich gewählten Exemplar unserer Gattung vollzogen werden müssen. Nur wenn sich dieses eine Exemplar als dumm genug erweist, steht der Fast Food-Kette der Weg in die irdischen Jagdgründe frei. Sie können sich sicherlich schon denken, welchen Zeitgenossen man sich für den IQ-Test aussucht. Richtig geraten - Sie!

Human McNuggets...

Sie schlüpfen dabei in die Haut des jungen Wilbur, der auf eine derart große Verantwortung überhaupt nicht vorbereitet ist. Die fünf Testreihen, die ihm von den Aliens aufgezwungen werden, bilden den Grundstock des satirischen Adventures, im Laufe des Spiels kommt der Held aber auch an die unterschiedlichsten Orte und trifft die bizarrsten Lebensformen. Besonders interessant ist der zeitliche Aufbau der Storyline. Ähnlich wie in der Filmkomödie „Und ewig grüßt das Murmeltier" hat der Spieler die Chance, den Tag seiner Entführung immer wieder neu durchzuspielen - sein gesammeltes Wissen und sein Inventory behält er dabei allerdings. Wilburs größter Gegenspieler ist Zlarg, ein leuchtendgrüner Alien, der den unfreiwilligen Kandidaten

durch die Testserien führt. Daß es dabei nicht immer fair zugeht, dürfte klar sein, denn die Speisekarten mit den neuen Menschen-Burgern sind anscheinend schon gedruckt. Die kniffligen IQ-Tests reichen von technischen Analysen des menschlichen Gehirns bis zum Erlernen einer komplizierten Alien-Sprache. Sowohl der witzige Comicstil der Grafiken und Animationen als auch die Dialoge sind vollkommen auf des Spielers Sinn für schwarzen Humor ausgerichtet - wer sich an der geschmacklosen Vorstellung eines Menschen-Burgers also nicht stört, wird sich auf jeden Fall köstlich amüsieren.

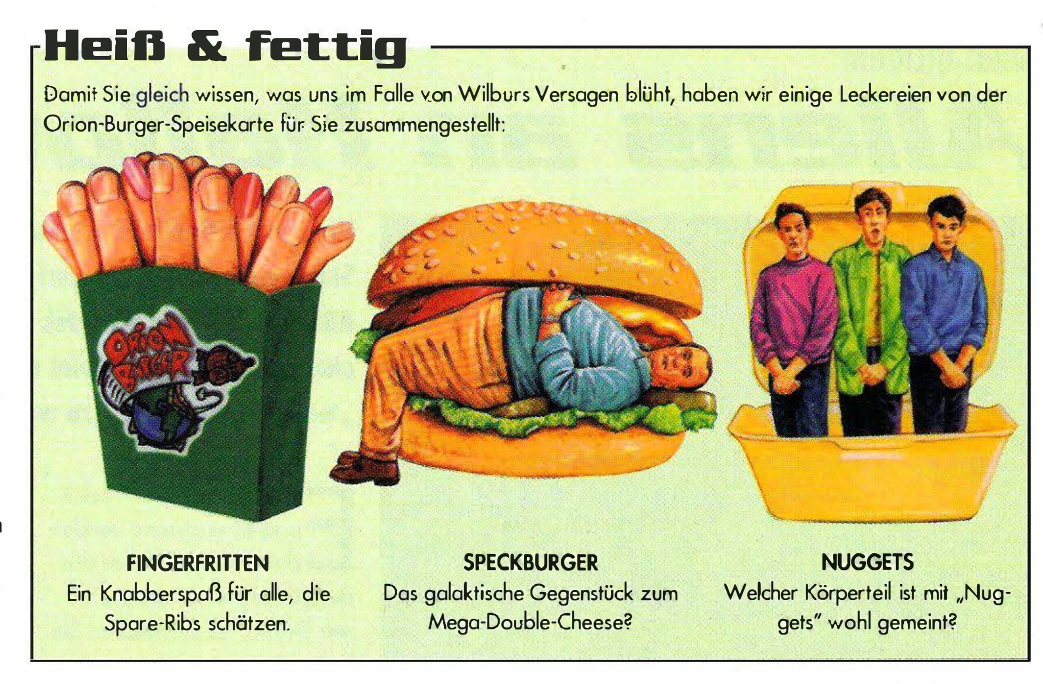
Komplett deutsche Version in Arbeit

Die Komplexität von Sanctuary Woods´ zuletzt veröffentlichtem Adventure, „Das Rätsel des Master Lu", läßt auch Schlüsse auf den Spielumfang von Orion Burger zu: Obwohl der Hersteller noch keine definitive Aussage über die Anzahl der Locations gemacht hat, erwarten wir eine ähnliche Spieltiefe wie bei den All-Time-Classics Indiana Jones oder Monkey Island 2. Anhand einer Beta-Version konnten wir Orion Burger bereits mehrere Stunden spielen, wobei uns vor allem die liebevoll animierte SVGA-Grafik beeindruckte. Da der Veröffentlichungstermin für die deutschsprachige Version bereits im September liegt, läuft auch die Synchronisation auf Hochtouren. Die Liste der beteiligten Synchronsprecher enthält dabei übrigens so bekannte Stimmen wie Anthony Quinn, Woody Allen oder Duffy Duck. Wenn die deutsche Version - wie wir hoffen - noch rechtzeitig fertig wird, können wir Ihnen in der nächsten PC Games bereits ein Review bieten.

Thomas Borovskis

Heiß & fettig

Damit Sie gleich wissen, was uns im Falle von Wilburs Versagen blüht, haben wir einige Leckereien von der Orion-Burger-Speisekarte für Sie zusammengestellt:



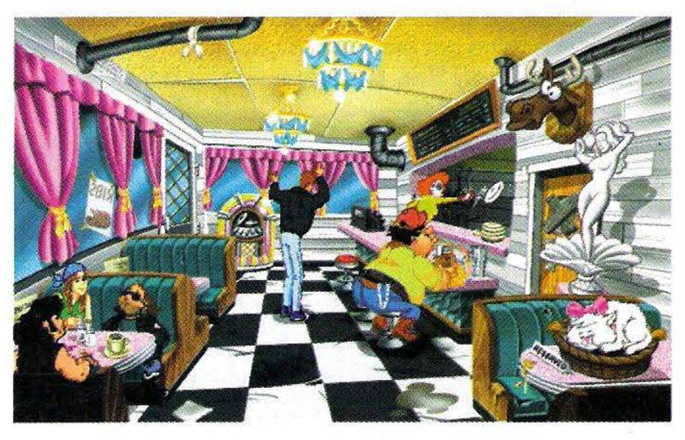
FINGERFRITTEN
Ein Knabberspaß für alle, die Spare-Ribs schätzen.

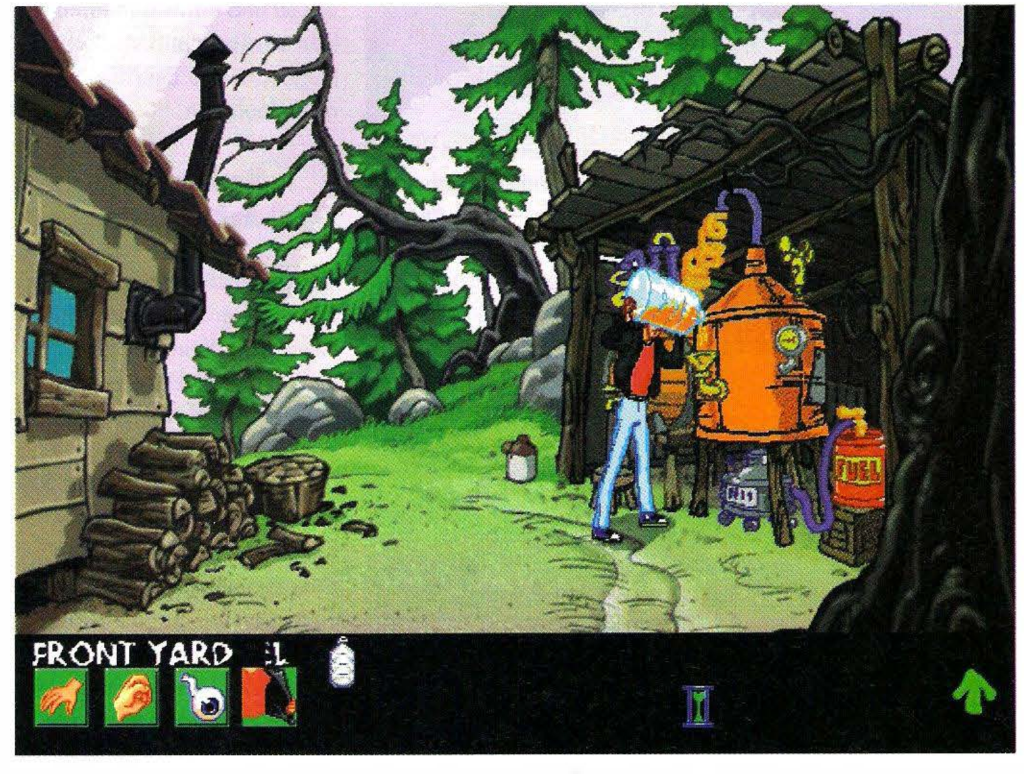
SPECKBURGER
Das galaktische Gegenstück zum Mega-Double-Cheese?

NUGGETS
Welcher Körperteil ist mit „Nuggets" wohl gemeint?

Wilbur trifft die bizarrsten Zeitgenossen während seines Abenteuers. Im Vergleich zu seinen grünfarbenen Häschern (unten) sind die Gäste des Fast Food-Restaurants aber noch richtiggehend sympathisch (rechts).







Hintergrundgrafik und Animationen sind im Comicstil gehalten - für Orion Burger wurden insgesamt über 20.000 einzelne Frames gemalt. Eine deutsch synchronisierte Fassung soll noch im September erhältlich sein.



Alien Incident

Aliens an Halloween

Was muß ein gutes Adventure bieten? Eine fesselnde Story, ein gelungenes Interface und hübsche Grafiken. Alien Incident von Gametek macht in allen drei Punkten eine gute Figur und scheint das Potential zu haben, ein „moderner Klassiker" zu werden.



Unterwasser hat bislang noch kein Adventure gespielt. Aber das ist nur eine von vielen netten, frischen Ideen, die sich durch das gesamte Spiel ziehen.



Der kleine Poltergeist auf der linken Seite der Couch könnte ein hundsgemeiner Außerirdischer sein. Oder handelt es sich vielleicht doch um ein verkleidetes Menschenkind - überstürzte Handlungen führen meist ins Chaos!



Die herrliche Umgebungsgrafik spart nicht mit kurzweiligen Animationen. Hier nähern sich drei Fledermäuse unserem jugendlichen Helden.

Es ist Halloween. Kinder und Erwachsene verkleiden sich als Wesen aus der Schattenwelt, um die bösen Geister zu vertreiben. Sie haben irgendwie keine Lust, sich an dem regen Treiben auf den Straßen zu beteiligen und machen sich auf zu Ihrem Onkel. Er ist ein eigentlich ein eher glückloser Erfinder, der immer versucht, das Unmögliche möglich zu machen. Doch heute ist sein großer Tag, seine neueste Entwicklung funktioniert - leider, wie sich wenig später heraustellen wird. Mit dem „Wurmloch-Generator" reißt er ein riesiges Loch in Zeit und Raum und ermöglicht so einem außerirdischen Flugobjekt den Eintritt in unsere Umlaufbahn.

Machthungrige Außerirdische

Für die machthungrigen Aliens ist unser Planet ein Schlaraffenland. Keine fortgeschrittenen Waffen, keine ernstzunehmenden Abwehranlagen - das ruft nach Eroberung.
Das Ziel des Spiels ist klar: Sie müssen die Aliens mit allen Mitteln davon abhalten, die Erde zu unterwerfen. Gleich zu Beginn werden Sie jedoch mit zwei dicken Problemen konfrontiert: die Aliens lassen sich an Halloween kaum von der kostümierten Bevölkerung unterscheiden und zweitens wurde Ihr Onkel von den unangenehmen Fremdlingen entführt. Er ist aber der einzige, der das Unheil vielleicht rückgängig machen kann...
Die haarsträubende, aber gerade deshalb so faszinierende Story hat es in sich.

Die abgefahrene Story kann faszinieren

Im weiteren Verlauf werden Sie in einer geisterhaften Gruft mit einer 1.000 Jahre alten Mumie konfrontiert, und ein großer Teil des Abenteuers spielt sogar unterwasser - eine interessante Location, die bislang noch nie in einem Adventure so richtig Beachtung gefunden hat. Aber auch im eigentlichen Spiel steckt eine Menge Liebe zum Detail: das leicht verständliche Interface gestattet es dem Spieler, fast jeden sichtbaren Gegenstand anzufassen und auszuprobieren. Eine Option, die heutzutage nicht mehr selbstverständlich ist. Fans des klassischen Point-and-Kick-Adventures, das in letzter Zeit immer mehr in Vergessenheit geraten ist, werden sich jetzt schon hocherfreut die Hände reiben. Mit diesem Spiel kann Gametek mit Sicherheit viele neue Freunde gewinnen.
Einen ausführlichen Testbericht finden Sie in einer der nächsten Ausgaben, erscheinen soll Alien Incident nämlich noch im Sommer.

Oliver Menne ■

Olympic Games

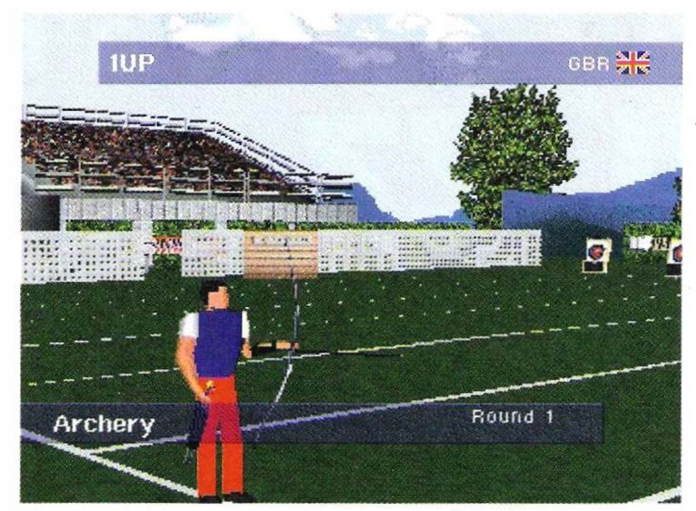
Sportspielreigen

Das Medienereignis des Jahres naht! Ab 19. Juli präsentieren uns die öffentlich-rechtlichen Fernsehsender rund um die Uhr amateurgerechten Volksport, Fernsehzeitschriften gönnen uns dicke Sonderteile und Nachrichtenmagazine fachsimpeln über Grenzwerte und Anabolika-Mißbrauch. Selbst auf dem PC-Screen weichen blutrünstige Dungeons sommerlichen Stadien und Highscores werden in Metern und Sekunden festgehalten.

Einmal mehr konnte sich U.S.Gold die Lizenz für das offizielle Olympia-Computerspiel sichern, das im Vergleich zu weniger berühmten Vorgängern diesmal mit spielerischen Qualitäten und ansehnlicher Grafik an den Joystick locken will. Bei unserem Besuch in Birmingham konnten wir uns auch davon überzeugen, daß die Entwickler allerhand von Sportspielen verstehen.

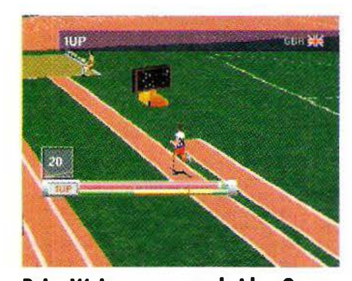
Neuer Rekord?

Rekordverdächtige 15 Disziplinen erwarten den sportlichen TV-Profi in Olympic Games, das spielerisch an Klassiker wie Decathlon und Summer Games erinnert. In den meisten Disziplinen kommt es darauf an, schnellstmöglich auf die Tasten zu hämmern, den idealen Absprung- oder Wurfwinkel einzustellen und das richtige Timing zu finden. Dadurch, daß sich in mehreren Disziplinen (wahrscheinlich) bis zu acht Leute gleichzeitig an den Start begeben dürfen, ist unterhaltsame Beschäftigung garantiert. Sollte man alleine spielen, darf man auch den motivieren-



Ohne ein gutes Auge und gute Reaktion wird man beim Bogenschießen kaum hohe Punktzahlen erreichen.





Beim Weitsprung entscheiden Geschwindigkeit und Absprungwinkel.



Das Speerwerfen gehört zu den einfacheren Disziplinen.



Das Gewichtheben überrascht mit ausgeklügeltem Gameplay.

den Kampf gegen Computer-Athleten wagen. Technisch gesehen macht Olympic Games einen soliden Eindruck. Pentium-gerecht inszenierte man sämtliche Wettbewerbe in flotter 3D-Grafik, mit tv-gerechter Präsentation und unterschiedlichen Kameraeinstellungen. Auch wenn die Hintergründe teilweise etwas pixelig wirken und den Polygon-Charakteren wenig Details spendiert wurden, während des Spiels überzeugen sie mit flüssiger Animation. Entscheidend für den Spielspaß ist natürlich nur das Gameplay; und das ist über jeden Zweifel erhaben.

Was geht ab?

In Disziplinen wie 100 Meter-Sprint, Dreisprung, Speerwurf, Hammerwurf, Diskus, Weitsprung, Stabhochsprung oder Hochsprung gibt es keine großen spielerischen Überraschungen. Flinkes Knopfdrücken bzw. gutes Timing beim Absprung sind wichtig für einen Medaillenplatz. Beim Schwimmen oder 400m-Lauf genügt jedoch nicht alleine flottes Hämmern auf die Knöpfe, genauso wichtig ist es, sich seinen abnehmenden Ausdauer-Balken einzuteilen, um nicht kurz vor Ende auf der Stelle zu verharren. Besonders reizvoll sind das Gewichtheben und das Fechten geworden, die neben interessantem Gameplay auch die schönste Optik zu bieten haben. Bogenschießen, Rapid Fire-Shoating und Tontaubenschießen runden den Sportspielreigen ab und setzen eine gutes Auge und schnelle Reaktion voraus. Fazit: Olympic Games scheint eine empfehlenswerte Alternative zu den TV-Übertragungen zu werden, die insbesondere in Gesellschaft ihre Stärken ausspielt.

Hans Ippisch ■

Im 100 Meter-Lauf dürfen sich mehrere Spieler gleichzeitig an den Start begeben.



Das Tontauben-Schießen gehört zum Repertoire jedes Multidisziplinenspiels.

Interview



Olympic Games-Produzent Gavin Cheshire: „Ich mag normalerweise keine Rüttelspiele!"

Beim Besuch in Birmingham bewies uns Gavin Cheshire, der General Manager der U.S.Gold Entwicklungsfirma Silicon Dreams, eindrucksvoll, daß Olympic Games in Sachen Gameplay neue Maßstäbe aufstellt.

15 Disziplinen in einem Spiel klingt nach einem echten Mammut-Projekt, wie habt Ihr diese Aufgabe bewältigt?

Es war wirklich sehr viel Arbeit! Schon Ende 1994 haben wir mit dem Konzept begonnen, Anfang 1995 starteten wir mit der Entwicklung auf allen wichtigen CD-ROM-Formaten. In den Hochzeiten arbeiteten bis zu 15 Leute gleichzeitig an diesem Spiel!

Spiele wie Decathlon gelten noch heute als echte Joystickkiller, wird sich auch Olympic Games diesen Ruf erwerben können, oder habt Ihr über Änderungen im Gameplay nachgedacht?

Zuerst einmal muß sich ein Game sehr gut spielen, aber wie macht man ein „Knöpfe so oft wie möglich drücken!"-Spiel gut spielbar? Ich bin normalerweise kein Fan von solchen Spielen, und deswegen haben wir uns eine Steuerungsalternative ausgedacht, bei der es auf Rhythmus statt Geschwindigkeit ankommt.

Im olympischen Programm steht eine Vielzahl von Disziplinen zur Auswahl, wie habt Ihr Euch für das Spiel entschieden?

Eigentlich sind es die Favoriten von Entwicklern, Disziplinen wie 100m, Weitsprung oder die Schußdisziplinen durften natürlich nicht fehlen, andere wie Schwimmen garantieren Abwechslung. Letztendlich sind nun fünfzehn verschiedene Disziplinen auf einer CD.



Nur 48 Stunden

Liebe Leser,

zum ersten Mal in der fast vierjährigen Geschichte der PC Games wurden die bereits rotierenden Druckmaschinen gestoppt und der eigentlich „heilige" Redaktionsschluß um mehrere Tage nach hinten verschoben. Der Grund: Z. In einer bislang beispiellosen Geschmeinschafts-Aktion haben wir uns ein ganzes Wochenende lang in der Redaktion eingeschlossen und das Spiel förmlich auseinandergenommen - 48 Stunden Z nonstop. Was mit einer beherzten Anfrage in letzter Minute an die Bitmap Brothers begann, mündete im längsten und ausführlichsten Review, der jemals in PC Games erschienen ist. Auf den folgenden acht Seiten beleuchten wir alle Facetten der deutschen (!) Version dieses Echtzeit-Strategiespiels. Eric Matthews, der „Erfinder" von Z und Mitbegründer des Londoner Teams, kommentierte dankenswerterweise die wichtigsten Features via Fax. Und nun wünschen wir Ihnen erkenntnisreiche Einblicke in das wahrscheinlich intelligenteste Computerspiel der Welt...

Z-Sonderkommando

- Thomas Borovskis
- Oliver Menne
- Petra Maueröder

Z

Full Metal Jacket

Es ist vollbracht: Nach vier Jahren Entwicklungszeit und mit dem Handicap, daß Westwood und Blizzard ein paar Monate schneller waren, präsentieren die legendären Bitmap Brothers (Speedball, Gods, Xenon 2, Magic Pockets, The Chaos Engine) unter Leitung von Eric Matthews ihr erstes Echtzeit-Strategiespiel. Als Befehlshaber einer Armee - bestehend aus mehr oder minder cleveren Robotern - werden Sie zu 20 Missionen auf insgesamt fünf verschiedenen Planeten abgeordnet. Und Ihr tyrannischer Vorgesetzter Commander Zod (benannt nach einer Figur aus dem Shoot'em Up-Klassiker Xenon) duldet kein Versagen...

Das Spielprinzip von Z ist im Grunde recht simpel: Auf einem in sich abgeschlossenen Schlachtfeld befinden sich zwei Hauptquartiere, ein rotes (gehört Ihnen) und ein blaues (der Gegner). Ziel ist es, den feindlichen Stützpunkt entweder zu zerstören oder einzunehmen, indem man ins Innere dieser Anlage vordringt. Das gesamte Terrain - bestehend aus strategisch wichtigen Elementen wie Bergen, Flüssen, Seen, Brücken, Straßen und Wäldern - ist in unterschiedlich große Zonen eingeteilt, auf denen jeweils ein Fähnchen weht. Anfangs sind diese Zonen noch neutral, doch sobald eine der Flaggen berührt wird, stehen das Gebiet und alle darauf befindlichen Gebäude sofort unter der Kontrolle des neuen Eigentümers. Beide Parteien starten mit einer kleinen Armee, die sich aus Jeeps, Panzern und bewaffneten Robotern zusammensetzt. Erste Amtspflicht wird es sein, Bezirke mit Fabriken einzunehmen, in denen weitere Einheiten entstehen können. Zwei grundlegende Arten von Fabriken gibt es - eine für Infanteristen und eine für Fahrzeuge. Die Ein-Stern-Fabrik stellt lediglich leichte Panzer und Jeeps her, während Vier- oder Fünf-Sterne-Werkstätten sogar Missile Launcher anbieten.



Gerade noch rechtzeitig wurde der anrückende Panzer von unserem Geschütz zerstört.

Die Waffen der Roboter



KRIEGER
Waffe: Maschinengewehr (**optional:** Granaten)
Relativ schnell und einfach herzustellen, hält allerdings fast nichts aus und endet meist als Kanonenfutter.



SCHÜTZE
Waffe: Maschinengewehr (**optional:** Granaten)
Perfekte Fahrer, weil überdurchschnittlich intelligent; trifft auch aus größerer Entfernung noch erstklassig.



PSYCHOS
Waffe: Maschinengewehr (**optional:** Granaten)
Mittelmäßige Qualitäten in allen Bereichen; universell für viele Aufgaben einsetzbar.



PYROS
Waffe: Flammenwerfer (**optional:** Granaten)
Weitgehend ungeschützter Roboter-Typ, dafür aber sehr intelligent und schnell.



KÄMPFER
Waffe: Raketenwerfer
Unerhört dämlich, aber fast unverwüstlich, effizient und aus der Distanz eine wertvolle Stütze der Truppe.



LASER
Waffe: Laserkanone (**optional:** Granaten)
Genauso flink wie der Schütze und ähnlich begriffsstutzig wie der Kämpfer.



Interface und Steuerung

Den Begriff „Echtzeit" kann man bei Z wörtlich nehmen. Während man bei rundenbasierten Strategiespielen genügend Zeit hat, alle Einheiten der Reihe nach durchzuklicken, Angriffe vorzubereiten und Truppen an strategisch wichtige Orte zu dirigieren, kommt es bei Echtzeit-Spielen auf Bruchteile von Sekunden an. Ein umständliches Benutzer-Interface kann den Spielspaß da komplett ruinieren.

In Z wurde die Steuerung deshalb konsequent auf blitzschnelles Agieren und Reagieren ausgelegt. Grundsätzlich hat die Maus hier die größte Bedeutung: mit der linken Maustaste werden einzelne Einheiten aktiviert oder zu Kampfgruppen zusammengefaßt (Auswahl-Rahmen, siehe unten). Die rechte Maustaste dient hingegen ausschließlich zur schnellen Bewegung über die Karte. Hält man die rechte Maustaste gedrückt und bewegt die Maus, so scrollt das Hauptfenster in zirka vier- bis fünffacher Geschwindigkeit über das Gelände. Auf diese Weise erreicht man jeden Ort auf der Karte in weniger als einer Sekunde. Wer es noch eiliger hat, kann natürlich auch die Minikarte zur Fortbewegung benutzen (s. u.).

Weitere Möglichkeiten, eine Einheit schnell auf den Bildschirm zu bekommen, sind der Attack-Button und das Report-Fenster. Ist eine Einheit erst einmal aktiviert, so zeigen verschiedene Mauscursor-Symbole an, welche Aktionen momentan möglich sind. Bewegt man den Cursor über freies Gelände, so nimmt er die Form eines „X" an. Ein Linksklick bedeutet: „Gehe dorthin". Hat der Cursor hingegen die Form eines „O", so bedeutet das: „Attackiere dieses Ziel". Daß auf umständliche Gruppierungs-Befehle a lá „[STRG]-1" (Command & Conquer) verzichtet wurde, und fast jede Aktion mit der Maus eingeleitet werden kann, beweist uns, daß Z in Zusammenarbeit mit Profispielern entwickelt wurde.

Auf ein paar Tasten kann man trotzdem nicht verzichten: die Leertaste wird zum Deselektieren benutzt, die [ENTF]-Taste löst Gruppierungen auf und die [SHIFT]-Taste regelt das selektive Zusammenfassen von Einheiten.



1 Attack-Button: Immer wenn eine Einheit unter Beschuß steht, genügt ein Mausklick, um sich unmittelbar an den Ort des Geschehens zu zoomen.

2 Report-Fenster: Das Bild der momentan aktiven bzw. attackierten Einheit.

3 Bewaffnung/Fahrzeug: Die Waffe bzw. das Fahrzeug der momentan aktiven Einheit.

4 Energie-Leiste: Der grüne Balken symbolisiert die verbleibende Lebensenergie der momentan aktiven Einheit.

5 Minikarte: Die Minikarte zeigt alle Sektoren der Karte im Überblick. Eigene und gegnerische Einheiten werden als kleine rote oder blaue Punkt angezeigt. Wenn Truppen in einen Kampf verwickelt werden, beginnen ihre Punkte zu blinken. Die Minikarte kann auch zur schnellen Fortbewegung genutzt werden: ein Mausklick zentriert das Hauptfenster sofort um den ausgewählten Punkt. Die Knöpfe mit der Aufschrift T, D und Z stehen für unterschiedliche Ansichtsmodi. Das kleine Rechteck zeigt den momentan im Hauptfenster dargestellten Bildausschnitt an.

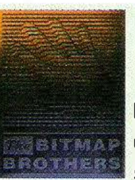
6 Menü-Button: Ein Mausklick blendet das Optionen-Menü (Laden, Speichern, Einstellungen, etc.) ein.

7 Armeestärke-Balken: Hier sieht man auf einen Blick, wie viele Einheiten der Spieler bzw. sein Gegner kommandiert.

8 Einheiten-Hotkeys: Ein Mausklick auf die mit R, F, B und G beschrifteten Buttons zeigt der Reihe nach alle Roboter, Fahrzeuge, Gebäude und Geschütze an, die der Spieler momentan befehligt.

9 Nachrichten-Fenster: Sobald ein Fahrzeug, eine Fußtruppe oder ein Geschütz in einer Fabrik fertiggestellt wurde, wird der Spieler durch diese Einblendung benachrichtigt. Ein Mausklick auf das Rechteck genügt, um den Bildschirm sofort auf die neue Einheit zu zentrieren.

10 Auswahl-Rahmen: Will der Spieler gleich mehrere Einheiten (beispielsweise für einen Angriff) aktivieren, so muß er die linke Maustaste drücken und halten. Sobald er die Maus bewegt, erscheint ein Rechteck, das er größer oder kleiner ziehen kann. Alle Einheiten innerhalb dieses Rechtecks bleiben solange zusammen, bis er den Kampfverband durch einen Druck auf die [ENTF]-Taste wieder auflöst.

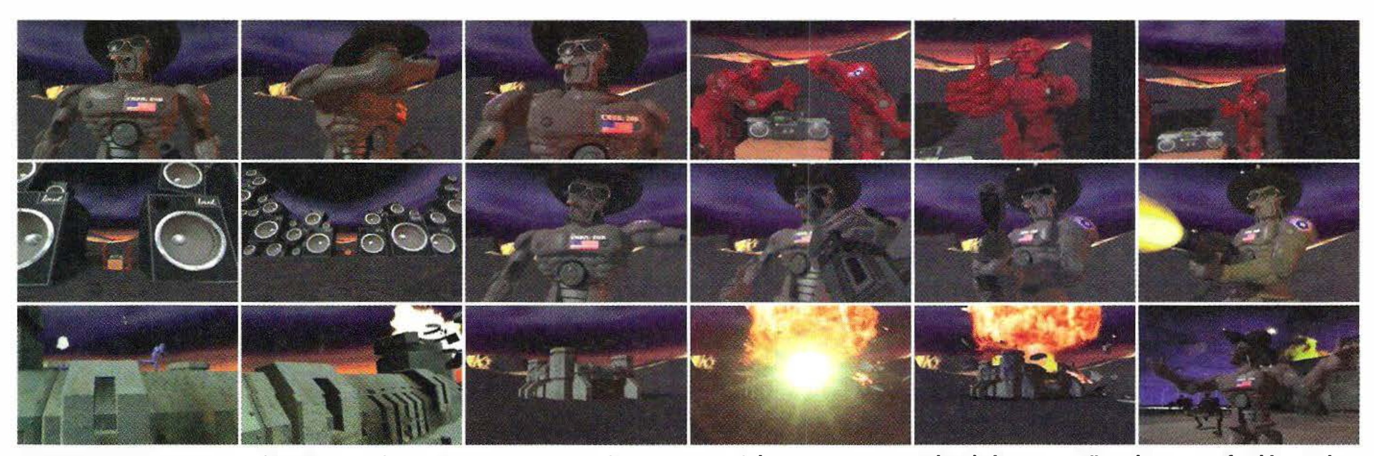


Bitmap Brothers über die Spielsteuerung

Auf die häufig gestellte Frage, ob wir uns bei der Entwicklung der Maussteuerung denn an anderen Echtzeit-Strategiespielen orientiert haben, können wir ruhigen Gewissens sagen, daß unser Interface bereits fertiggestellt war, als Command & Conquer noch gar nicht im Gespräch war. In die **vierjährige Entwicklungszeit** bezogen wir von Anfang an **mehrere Dutzend Testspieler** mit ein. Eric Matthews beispielsweise, unser Chef-Entwickler, beobachtete oft stundenlang die Beta-Tester beim Spielen. Danach kam er wieder **mit einer neuen Anregung** zu den Programmierern, weil er bemerkt hatte, daß manche Spieler in dieser oder jener Situation **überfordert** waren.

Das ärgerlichste was in einem Echtzeit-Kriegsspiel passieren kann, ist wohl, daß irgendwo auf der Karte ein Kampf stattfindet und der Spieler entweder gar nicht benachrichtigt wird oder wegen einer schlecht durchdachten Steuerung **viel zu spät** beim Geschehen ist. Bei Z kann das nicht passieren. Sobald eine Einheit einen Gegner herannahen sieht, erscheint ihr Portrait im **Report-Fenster** und man hört sie um Hilfe rufen. **Ein einziger Mausklick** auf das Report-Fenster genügt, um den Ort des Geschehens auf dem Bildschirm zu haben. **Innerhalb einer einzigen Sekunde** kann der Spieler dann entscheiden, was zu tun ist.

Aus den vielen Gesprächen mit unseren Beta-Testern wissen wir, daß Z das derzeit wohl schnellste Strategiespiel überhaupt ist. Aus diesem Grund finden wir es auch so wichtig, daß die Steuerung so unkompliziert wie möglich gehalten ist. Wenn man über die „Aufwärmphase" hinweg ist, wird man selber feststellen, daß Z **von** Spielern **mit** Spielern **für** Spieler entwickelt wurde.



Mehr als 30 Minuten an erstklassig gerenderten 3D-Sequenzen werden Sie während Ihrer Missionen zu sehen bekommen. Allein das umwerfend komische Intro schaut man sich bestimmt mehr als einmal an. Für Siege und Niederlagen auf den verschiedenen Planeten gibt es zudem eigene Trailer.

Produktiv

Auf einem Display oberhalb des Fabrik-Eingangs zeigt ein Countdown, wie lange die Fertigstellung des gewählten Modells noch dauert - das kann sich bei größeren Objekten und wenigen Zonen bis zu zehn Minuten (Echtzeit!) hinziehen. Nach Ablauf der Produktionszeit kommen z. B. einige Roboter aus der Fabrik gedackelt und lassen sich nun per Mausklick an eine andere Stelle lotsen. Ausgestattet sind sie - je nach Typ - mit Maschinen- oder Lasergewehren, Flammen- oder Raketenwerfern. Abgesehen von den „Kämpfern" können alle Units kleine Kisten mit Granaten aufnehmen, die auf der Landkarte verteilt sind. Damit sind diese Einheiten in der Lage, neben Gebäuden und Brücken auch ganze Gebirgszüge in die Luft zu jagen, um Wege abzukürzen.

Effektiv

Es kann äußerst nützlich sein, genauestens die Fabriken des Kontrahenten zu beobachten: Wenn Sie abwarten, bis die Produktion fast abgeschlossen ist, schicken Sie einige „Kämpfer" zur dazugehörigen Fahne, und das fertige Produkt gehört Ihnen! Kommen die Blechkrieger jedoch nur eine Sekunde zu spät, fährt eventuell bereits ein mittlerer Panzer heraus und macht mit Ihren Robotern kurzen Prozeß. Wird während der Herstellungs eines Ihrer Gebiete annektiert, verlängert sich die Frist automatisch, während man sie durch Beschlagnahmung weiterer Regionen erheblich verkürzen kann. Sollten Sie aus irgendeinem Grund eine bereits laufende Produktion anhalten und eine andere Einheit in Auftrag geben, beginnt der Countdown von neuem.

Innovativ

Zu anderen Echtzeit-Strategiespielen gibt es enorme Unterschiede. Gravierendste Abweichung: Eigene Stützpunkte können nicht errichtet werden; stattdessen müssen Sie die bereits vorhandenen Gebäude - egal ob noch neutral oder gegnerisch - möglichst schnell besetzen. Wenn Ihnen die sorgfältige Bestückung Ihrer Heimat-Basis mit Wachtürmen, Kraftwerken, Obelisken, Heli-Ports und Kasernen besonderes Vergnügen bereitet hat, ist Z vermutlich das falsche Spiel für Sie. Des weiteren gibt es keinerlei Ressourcen wie Tiberium bzw. Öl, Holz und Gold. Alle „wirtschaftlichen" Aspekte wurden bewußt ausgeklammert; die wichtigste Komponente ist Zeit - wem die meisten Zonen gehören, der produziert schneller und kann sich auf diese Weise einen Vorsprung erarbeiten. Alleine deshalb ist eine defensive Spielweise in Z völlig undenkbar; bei C&C hingegen bedeutet eine stattliche Festung bekanntlich fast schon den halben Sieg. Eine weitere, bemerkenswerte Eigenheit von Z: Die gesamte Karte ist von vornherein einsehbar, so daß Sie die

Artillerie



GATTLING
Der Schütze richtet kaum Schäden an, zielt dafür aber sehr genau und kann daher Roboter in Fahrzeugen erlegen.



GUN
Ein guter Kompromiß aus allen Eigenschaften: Durchschnittliche Werte und relativ schnell zu produzieren.



HOWITZER
Das Howitzer-Geschütz hat eine erstklassige Reichweite und ist äußerst effektiv, lädt jedoch vergleichsweise langsam nach.



MISSILE
Das Top-Produkt: Registriert Feinde auch aus größerer Entfernung und vernichtet mit seinen Raketen zuverlässig ganze Roboter-Heere auf einen Schlag.



Gefährlich: Roboter, die im Dschungel einen Fluß überqueren, müssen damit rechnen, zwischen den Zähnen eines Alligators zermalmt zu werden.

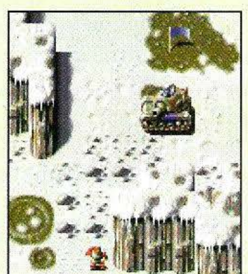


Grafik

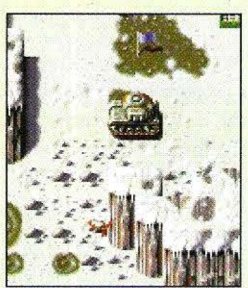
Hohe Rechnerkonfigurationen sind ein Greul für die Bitmap Brothers. Zu Beginn des Spiels wird deshalb ein individueller Index (bestehend aus Leistung des Prozessors und der Grafikkarte) erstellt. Das macht sich später im Spiel stark bemerkbar: die Explosionen werden wirklich berechnet und liegen nicht als vorgefertigte Animationen vor. Verfügen Sie über einen schnellen Rechner, so wirbeln Trümmerstücke von feindlichen Einheiten oder auch Felswänden im hohen Bogen durch die Luft, um schließlich beim Aufprall in viele kleine Einzelteile zu zerspringen. Bei einer langsameren Konfiguration verringert sich natürlich die Anzahl der Special Effects, die Spielbarkeit bleibt aber auf dem gleichen Niveau.

Die einzelnen Szenarien sind hübsch gezeichnet und auch in der Animation der Einheiten liegt eine Menge Liebe zum Detail. Vor allem die Fahrzeuge hinterlaßen einen sehr guten Eindruck, wirken sie doch zu keinem Zeitpunkt statisch. Wenn ein Panzer zerstört wird, so werden einzelne Bestandteile weggesprengt, bevor er schließlich langsam ausbrennt. Ein angeschlangener Panzer zieht hingegen Ölspuren oder auch Rauchwolken hinter sich her.

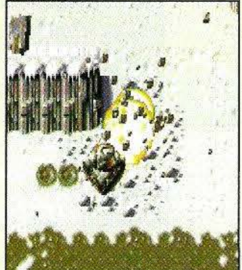
Alle Grafiken (bis auf die phantastischen Zwischensequenzen) wurden handgemalt, damit sie sowohl bei VGA als auch bei SVGA nicht verstümmelt oder unscharf erscheinen. Das Resultat kann sich sehen lassen, denn selbst unter hoher Auflösung lassen sich die Roboter beim Fischen oder gelangweilten Herumschießen beobachten.



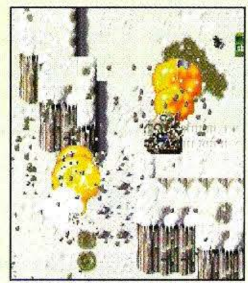
Der Fahrer taucht aus dem Panzer auf, nimmt den Infantristen unter Beschuß...



...und verschwindet anschließend wieder in seinem stählernen Ungetüm.



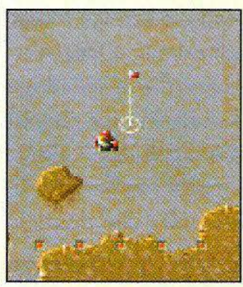
Explosionen gibt es bei Z im Sekundentakt. Hier schießt sich ein Panzer durch eine Felswand.



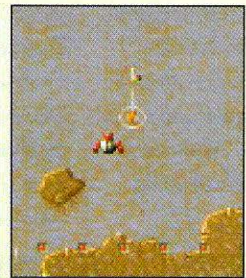
Wenn sich zwei Panzer gegenüberstehen, bleibt kein Auge trocken: es kann nur einen geben!

Langeweile?

Was machen eigentlich die hartgesottenen Roboter, wenn sie sich tödlich langweilen? Sie...



...werfen eine Angel aus...




...und fangen Fische.



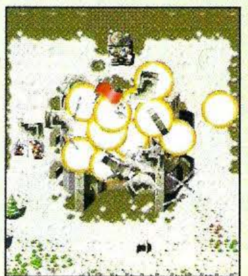
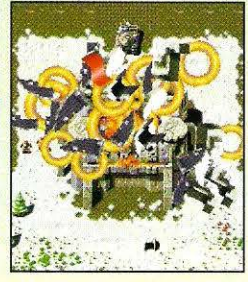
...gehen auf die Jagd.



...schießen auf Bäume.

Explosion

Das Hauptgebäude explodiert und zerspringt in viele kleine Einzelteile, die „auf den Spieler zufliegen".





Bitmap Brothers über Grafisches Design

Fast alle Strategiespiele sind zumindest grafisch momentan eher langweilig. Es handelt sich doch um Spiele, in denen Konflikte, riesige Explosionen und schwere Verwüstungen eine große Rolle spielen sollten - nur wird das bisher nicht in **ausreichendem Maße berücksichtigt.** Wir wollten eine möglichst realistische und gleichzeitig völlig abgedrehte Darstellung der Kampfhandlungen. Trümmerstücke sollten durch die Luft wirbeln und in **tausend kleine Einzelteile** zerspringen, Roboter sollten durch die Druckwelle einer Explosion weggeschleudert werden. Diese Feinheiten sind für die Atmosphäre eines Spiels sehr wichtig.

Durch die **Actionspiele**, die wir in der Vergangenheit entwickelt haben (Anm. d. Red.: Speedball, Gods, Xenon), konnten wir wertvolle Erfahrungen sammeln, die uns jetzt bei Z zugute kommen.

Viele Spiele haben einfach ein **katastrophales Scrolling**. Das Scrolling ist aber Teil der Benutzerführung: ist es zu langsam, so kann man nicht schnell genug reagieren und verliert schnell die Lust am Spiel. In der langjährigen Entwicklungsphase haben wir einen großen Teil unserer Zeit dazu benutzt, möglichst viel aus dem PC herauszuholen, indem wir den Code ständig **optimierten**. Wir glauben generell, daß zu **verschwenderisch** mit den Ressourcen umgegangen wird - nicht von europäischen, sondern eher von amerikanischen Softwarehäusern: „Das Spiel funktioniert eben nur auf einem Pentium 133".

Diese Einstellung teilen wir nicht, die meisten Spieler haben doch noch einen 486er. Z paßt sich jeder **individuellen Rechnerkonfiguration** an, um das Maximum aus minimaler Hardware herauszuholen.

Gebäude



FORT
Ihr wichtigstes Gebäude steht Ihnen von vornherein zur Verfügung und muß unter allen Umständen gegen die gegnerischen Attacken verteidigt werden. Sobald es zerstört wird oder eine feindliche Einheit durch den Eingong ins Fort marschiert, haben Sie die Schlacht auf jeden Fall verloren.



ROBOTER-FABRIK
Hier werden Roboter in maximal sechs verschiedenen Varianten produziert. Wahlweise können Sie auch Geschütze in Auftrag geben.



FAHRZEUG-FABRIK
Angefertigt werden leichte, mittlere und schwere Panzer, vier verschiedene Geschütze, Jeeps, Kräne, APCs und Missile Launcher (abhängig von der Fabrik-Kategorie).



RADAR-STATION
Sie scannen die Umgebung und zeigen im Radar-Fenster in der rechten unteren Bildschirm-Ecke sowohl eigene als auch feindliche Einheiten. Plaziert man den Cursor auf einem der Punkte, wird sogar die Art des Gebäudes bzw. der Formation angezeigt.



REPARATUR-WERKSTATT
Demolierte Fahrzeuge können in diesem Gebäude repariert werden. Wie schnell das geht, hängt von den Schäden des Jeeps bzw. Panzer der Werkstatt ob.



BRÜCKEN
Wie in allen wichtigen Schlachten sind Brücken oft der Schlüssel zum Sieg. In Z können Sie die Übergänge zerstören, um Ihrem Widersacher den Weg abzuschneiden. Mit Krönen lassen sich Brücken relativ schnell wieder instandsetzen.

Aktionen Ihres Rivalen verfolgen und entsprechend darauf reagieren können. Durch den Wegfall der sonst üblichen, meist stundenlangen Erkundungs- und Aufbau-Phasen fällt die Gesamt-Spielzeit zwangsläufig etwas geringer als bei den beiden Haupt-Konkurrenten aus.

Explosiv

Die Anzahl der Einheiten wurde bewußt auf ein absolutes Minimum beschränkt - sechs Roboter, ein Panzer in drei Ausbau-Stufen, Jeep, Repara-tur-Kran, vier Geschütze und der Missile-Launcher, fertig. Die strategischen Möglichkeiten, die sich daraus ergeben, sind jedoch immens und machen einiges von dem Reiz dieses Programms aus. Wer die Mannigfaltigkeit eines WarCraft 2 mit all seinen Greifenreitern, Ballistas, Bogenschützen, Kampfpötten, Drachen, Ogern und Paladinen braucht, wird enttäuscht sein. Obendrein verfügt nämlich auch der Gegner über graphisch und technisch identische Einheiten. Dafür ist es jedoch möglich, Roboter aus Fahrzeugen zu schießen (besonders eignen sich die treffsicheren Scharfschützen). Wenn ein Panzer noch in einem einigermaßen ordentlichen Zustand ist, wird ihn sich einer Ihrer Jungs schnappen und selber damit losbrettern. Allein das kann den Spielverlauf völlig umkrempeln.

Intensiv

Z bezieht seine Faszination fast völlig aus den Komponenten Strategie und Action, während das ganze Drumherum eher puristisch wirkt - bei C&C ist ja bereits das Installationsprogramm ein Erlebnis. Was bei anderen Programmen dieser Art niemals funktionieren würde, das klappt seltsamerweise bei Z. Was wäre C&C ohne die ausgefeilten Einheiten, die spannende Story, die gerenderten Cinematics und die kernige Musik? Eine Lachnummer. Oder War-Craft 2 ohne die feingliedrige SVGA-Grafik und die phantastischen Animationen - ein Unding. Z macht von Level zu Level mehr Spaß - und das,

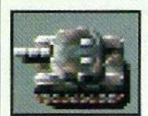
Fahrzeuge



LIGHT-PANZER
Sehr schnell, aber kaum gepanzert; schießt in schneller Folge hintereinander



MEDIUM-PANZER
Eine solide Mischung aus Geschwindigkeit und Panzerung; äußerst wirkungsvoll



HEAVY PANZER
Relativ gemächlich, eignet sich für die Verteidigung von Fahnen oder großangelegte Offensiven



MISSILE-LAUNCHER
Eine wahre Schnecke unter den mobilen Einheiten, aber erstklassig gepanzert und herrlich destruktiv



JEEP
Flott unterwegs, fast keine Panzerung, dafür hohe Schuß-Rate; Fahrer werden häufig Opfer einer MG



APC (ARMOURED PERSONNEL CARRIER)
Kann mit allen Arten von Robotern bestückt werden, die aus dem Fenster des relativ sicheren APC feuern



KRAN
Repariert zerstörte Brücken und Gebäude; äußerst haltbar und rasch am Einsatzort



Und es hat „Boom" gemacht: Wenn mehrere Medium- und Heavy-Tanks aufeinander treffen, fliegen die Fetzen - im wahrsten Sinne des Wortes.



Künstliche Intelligenz

Die Intelligenz des Computergegners ist für ein Echtzeit-Strategiespiel von elementarer Bedeutung. Wir haben das Verhalten des Computers anhand des dritten Levels getestet. Beim ersten Versuch schickten wir lediglich einen Jeep auf die linke Seite, der Computer konterte mit einem Panzer und zerstörte unsere Einheit. Zweiter Versuch: wir zogen weitere Truppen von den rechten Feldern ab und kommandierten Sie zusammen mit dem Jeep auf die linke Seite - eine Taktik, die bislang bei allen Echtzeit-Strategiespielen zum Erfolg führte. Nicht aber bei Z. Der Computer griff diesmal nicht an, sondern nutzte die ungeschützte rechte Flanke, um zu unserer Basis zu gelangen. „Der Computer sieht, wieviele Einheiten in einem Territorium sind und macht davon seine Entscheidungen abhängig. Deshalb wird man auch immer mit anderen Taktiken konfrontiert, eine perfekt funktionierende Lösung gibt es nicht.", meint dazu Designer Eric Matthews.

Wie funktioniert das? Der Computer sieht (genauso wie ein menschlicher Spieler) nur einen einzelnen Ausschnitt des Bildschirms. Er muß also ständig auf der Karte herumscrollen, um nicht den Überblick zu verlieren und Befehle zu geben. Damit das Spiel trotzdem fair bleibt, haben die Bitmap Brothers dem Computer eine variable Denkgeschwindigkeit zugewiesen, die von der Anzahl der gewonnenen Felder abhängig ist. Gestaltet sich eine Schlacht ausgeglichen, so „schaut und kommandiert" er mit durchschnittlicher Geschwindigkeit. Wenn der Spieler jedoch immer mehr Felder erobert, wird der Computer immer besser - er kann Befehle mit höherer Geschwindigkeit verarbeiten.

Sie kennen aus anderen Spielen bestimmt folgende Situation: Sie haben eine Schlacht verloren, weil eine Einheit einfach vor dem nächstbesten Hindernis stehengeblieben ist. Das ist bei Z unmöglich, denn ist der Zielort auf direkten Weg nicht mehr zu erreichen (weil beispielsweise eine Brücke zerstört worden ist), so berechnet die betroffene Einheit sofort eine alternative Route. Eine ausgezeichnete und gleichzeitig Spielspaß fördernde Idee: Fahrzeuge sind Maschinen, die zwar unterschiedlich stark, aber auf keinen Fall „intelligent" sind. Eine Tatsache, die bislang in noch keinem Spiel Beachtung gefunden hat. Wie sich ein Panzer oder Jeep verhält, hängt ausschließlich vom Fahrer ab. Es läßt sich genau beobachten, daß „besser ausgebildete" Fußtruppen auch im Umgang mit Fahrzeugen jeglicher Art geschickter sind.



Der Panzer hat den direkten Weg eingeschlagen. Zwischenzeitlich wird jedoch die Brücke zerstört...



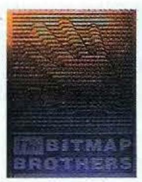
Die Einheit erkennt, daß die Brücke nicht mehr überqueren läßt und findet eine alternative Route.



Die wenig intelligenten Krieger erkennen die Marschroute des Zielobjekts nur zögerlich und laufen deshalb immer noch zu dem Punkt, an dem sich die zu attackierende Einheit zum Zeitpunkt des Befehls befunden hat.



In dem Jeep sitzt ein „gelerneter Scharfschütze". Er ist sehr viel schlauer als ein einfacher Krieger und kann deshalb die Marschroute des Zielobjekts besser berechnen. Die Verfolgungsjagd endet nicht - wie links - in einer Odysee.



Bitmap Brothers über künstliche Intelligenz

Bei Z unterteilt sich die künstliche Intelligenz in zwei Ebenen. Die **lokale künstliche Intelligenz** stellt sich der Frage: „Was passiert, wenn beispielsweise zwei Panzer aufeinandertreffen?"

Wir wollten auf keinen Fall, daß vom Spieler erst ein Befehl gegeben werden muß, damit sich die angegriffene Einheit in Bewegung setzt - meistens befindet sich doch der Spieler genau zu diesem Zeitpunkt am anderen Ende der Karte. Einheiten sollten sich einfach **realistisch verhalten**: gerät ein Panzer unter Beschuß, so wird er versuchen dem Angriff auszuweichen - und er wird eine Gegenoffensive starten.

Das kommt jedoch ganz auf den Fahrer an, denn wir weisen ausschließlich den Robotern eine **Art Intelligenz** zu. Schließlich handelt es sich bei Panzern um **denkunfähige Maschinen** - nur wird das von den meisten Spielen nicht beachtet.

Ein Scharfschütze weiß natürlich besser mit einem Panzer umzugehen als ein simpler Krieger. Er hat eine höhere Trefferquote und kann sein Angriffsziel auch besser verfolgen - dadurch wird das Spiel nicht nur interessanter, sondern auch realistischer. Eine einfache Berechnung im Stil von „Einheit A hat 200 Punkte, Einheit B hat 100 Punkte. Einheit A hat gewonnen" ist zwar sehr leicht zu programmieren, ist aber **auf Dauer unzufriedenstellend**.

Die **globale künstliche Intelligenz** macht den Computer zu einem Gegner, der sehr menschlich handelt.

Wir haben darauf verzichtet, Einheiten des Rechners mit **festgelegten Routen** zu versehen, denn das Resultat wäre ein **Puzzlespiel**: in Sekunde 51 greift ein Jeep Feld A an, in Sekunde 98 nehmen Fußtruppen Geschütz B ein - das ist nicht mehr als pures Auswendiglernen, und so sollte ein **Echtzeit-Strategiespiel** bestimmt nicht sein.



Die Psychos nutzen ihre Granaten, um sich einen Weg durch das Gebirge zu bahnen und den Panzer noch vor den „Blauen" zu erreichen.



Gegen einen ausgewachsenen Missile-Launcher ist fast kein Kraut gewachsen - aus sicherer Entfernung zerlegt er selbst Heavy Tanks.

obwohl der Spieler praktisch keinen Bezug zu den Charakteren bzw. Kriegsparteien hat (im Gegensatz zu Humans/Orcs, NOD/GDI), obwohl man seine Basis nicht ausbauen darf und obwohl eine richtige Handlung fehlt, in die man sich hineinversetzen könnte. Das Motivations-Geheimnis von Z liegt vielmehr darin, daß sich kein Mensch eingesteht, gegen einen solch durchtriebenen Computergegner zu verlieren. Um das Auswendiglernen der Missions-Strukturen kommen Sie aber auch bei Z nicht herum. Vor allem die Anfangsphase der Missionen ist entscheidend: Wenn Sie sich einen herrenlosen Panzer zu spät besorgen, haben Sie von vornherein sehr schlechte Karten.

Szenarien

In jeder der fünf Welten müssen vier aufeinanderfolgende Missionen absolviert werden:



WÜSTE
Geier, Schlangen, Hasen, Eidechsen, Kakteen (können gesprengt werden)



LAVA-WELT
Ist wie die Urzeit der Erde aufgebaut. Viele verschiedene Dinosaurier, Würmer



ARKTIS
Pinguine, Hasen, Schneefüchse, Robben (werden von den Robotern mit Fischen gefüttert)



DSCHUNGEL
Sümpfe, Papageien, Schnabeltiere, Strauße, Krokodile (Vorsicht beim Überqueren von Gewässern!)



STADT
Fledermäuse, Abwasserkanäle, Riesenwürmer (vertilgen ab und zu Roboter, die durch den Kanal waten)

Offensiv

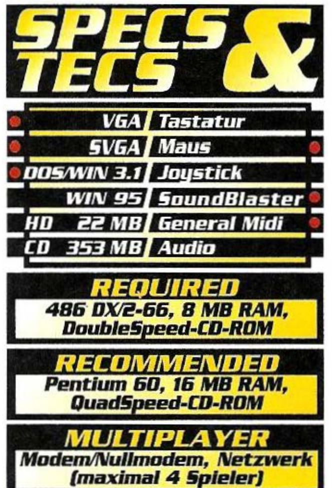
Z verlangt nach einem anderen Spieler-Typ als C&C - die beliebte Erstmal-in-die-Basis-einbuddeln-„Strategie" ist erst gar nicht im Konzept vorgesehen. Sie müssen ziemlich aggressiv vorgehen, bewußt Risiken in Kauf nehmen, blitzschnell auf Lücken in der Verteidigung des Kontrahenten reagieren und das eroberte Territorium gewissenhaft vor Attacken schützen. Vernachlässigen Sie zum Beispiel die Defensive, werden Sie regelrecht überrollt. Andererseits: Wer nicht permanent angreift, hat verloren, bevor er richtig angefangen hat. Während einer Mission dürfen Sie den Bildschirm zudem keine Sekunde aus dem Augen lassen - bereits der Griff zum Lautstärkeregler Ihrer Boxen kann sich für die Roboter tödlich auswirken. Dieses Spiel verzeiht nun mal keine Fehler, weil der Gegner Schwachstellen in Ihrer Vorgehensweise als solche erkennt und erbarmungslos ausnutzt. Keine Frage: An diesem exorbitanten „Intelligenzquotient" müssen sich nicht nur die künftigen Spiele von Blizzard und Westwood messen lassen.

Petra Maueröder ■

Statement



Nur ein kleiner Buchstabe, aber der macht den großen Unterschied. Z kauft man sich aus Überzeugung. Weil man endlich einen intelligenten Gegner will, der einen nicht mit vorprogrammierten Strategien (WarCraft 2) oder unfairen, frustrierenden Tricksereien (C&C) schlägt, sondern mit seiner an der menschlichen Denkweise orientierten KI. Weil man hinreißend witzige Zwischensequenzen und professionell synchronisierte Sprachausgabe schätzt. Und weil man auf ein Multiplayer-fähiges Echtzeit-Strategiespiel gewartet hat, bei dem man nicht im Vorfeld seitenlange Konventionen („Keine Atombomben auf Tiberium-Felder!") vereinbaren muß. Das sind Gründe, die selbst Skeptiker binnen weniger Stunden zum Glauben an Z bekehren. Ein wahres Feuerwerk an Gags wird hier abgebrannt: Wer seinen ersten Panzer verloren hat, weil ein versehentlich gesprengter Pinguin draufplumpst, wird diesem Programm hoffnungslos verfallen. Z ist anders, schneller, strategischer, actionreicher, raffinierter und und vor allem hektischer als jedes andere Echtzeit-Strategiespiel - der pure Adrenalinstoß. Und Z ist ganz einfach eine außergewöhnliche Herausforderung; bereits während der ersten Levels wird man bei Anwendung traditioneller C&C- oder WarCraft 2-Taktiken förmlich weggeputzt. Sobald Sie sich an das Fehlen der SimCity-Komponente (wer hat die schönere Basis?) und die typische Bitmap-Brothers-Arcade-Grafik (in die man sich wegen der vielen drolligen Details erst auf den dritten Blick verliebt) gewöhnt haben, werden Sie feststellen: Das Warten hat sich gelohnt.



RANKING

Strategie

Grafik	85%
Sound	75%
Handling	90%
Spielspaß	91%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Bitmap Bros.
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	gut



Specs & Tecs

SOUND

SPRACHAUSGABE
Die abwechslungsreiche, deutsche Sprachausgabe gehört zu den unbestrittenen Highlights von Z. Während eines Kampfes machen sich die Einheiten mit Dutzenden verschiedener Meldungen bemerkbar („Wir marschieren los!", „Und tschüß!", „Auf sie mit Gebrüll!"). Sind die Erfolgsaussichten schlecht, schätzen die Roboter ihre Situation realistisch mit einem nachdrücklichen „Keine Chance, Mann!" ein. Bei einem feindlichen Angriff heißt es z. B. „Wir stehen unter Beschuß". Sollten Sie vom Gegner zurückgedrängt werden, macht man Ihnen mit Sprüchen wie „Sie sind so schlecht!" Mut. Andernfalls werden die Psychos übermütig und feuern Sie mit „Los, machen wir sie fertig!" an. Die meisten Vorgänge werden ebenfalls kommentiert („Sektor unter Kontrolle", „Fahrzeug erbeutet", „Geschütz hergestellt").

SOUNDEFFEKTE
Ebenso wie die Grafik sind die Sound-FX in einem arcade-mäßigen Stil gehalten, was sich insbesondere bei Explosionen (Gebäude, Berge etc.) bemerkbar macht.

MUSIK
Der Sound paßt sich dynamisch dem Spielgeschehen an: Nähern sich feindliche Einheiten Ihrem Fort (bzw. umgekehrt), wird die Musik durch militärische Trommelwirbel schneller und energischer. In den Zwischensequenzen regiert energiegeladener Hardrock mit fetzigen Gitarrenriffs.

MULTIPLAYER

Netzwerk: bis zu vier Spieler
Nullmodem: zwei Spieler
An einem Rechner: zwei Spieler

INTERNET

Die Bitmap Bros Hompage
http://www.bitmap-brothers.co.uk

IM VERGLEICH

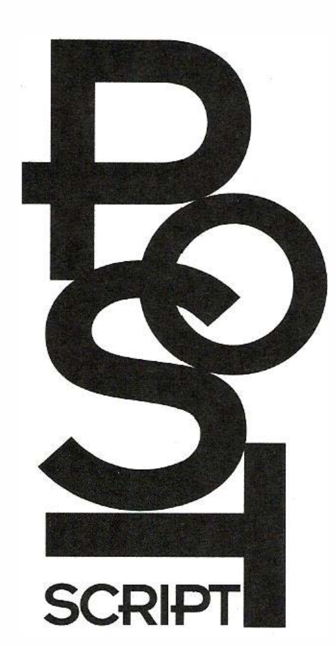
	Z	Command & Conquer	WarCraft 2
Solo-Missionen	20	ca. 30 (2 x 15)	28 (2 x 14)
Multiplayer-Karten	15	16	28
Einheiten	17	25	32
Gebäude	4	19	36
Szenario	Diverse Planeten	Fiktive, hochtechnisierte Gegenwart	Fantasy
Landschaften	Wüste, Lava-Welt, Arktis, Dschungel, Stadt	Europa / Dritte Welt der Zukunft	Winter, Wald, Brachland
Rohstoffe	„Zeit"	Tiberium	Holz, Gold, Öl
Künstliche Intelligenz	sehr gut	mangelhaft	befriedigend
Schwierigkeitsgrad	hoch	mittel	mittel
Story	mangelhaft	sehr gut	sehr gut
Übersetzung	gut	sehr gut	sehr gut
Grafik	VGA / SVGA	VGA	SVGA
Hintergrundgrafik	sehr gut	gut	sehr gut
Animationen	sehr gut	gut	sehr gut
Cinematics (Quantität)	ca. 30 Min.	ca. 60Min.	ca. 20
Cinematics (Qualität)	sehr gut	sehr gut	sehr gut
Audio-Tracks	-	18 (ca. 60 Minuten)	15 (ca. 60 Minuten)
Musik	gut	sehr gut	gut
Soundeffekte	gut	sehr gut	gut
Sprachausgabe	sehr gut	sehr gut	sehr gut
Synchronisation	sehr gut	sehr gut	sehr gut
Interface	sehr gut	sehr gut	sehr gut
Integrierter Level-Editor	Nein	Nein	Ja
Max. Spieler (Netzwerk)	4	4	8
Chat-Funktion	sehr gut	gut	gut

DIE SVGA- UND VGA-AUFLÖSUNG IM VERGLEICH




Links im Bild: Der wesentlich übersichtlichere SVGA-Modus, der dem Spieler ein Vielfaches an Information vermittelt. Vor allem während der Kampfhandlungen ist es ungemein praktisch, wenn man zusätzlich die Vorgänge in der unmittelbaren Umgebung mitbekommt. Die VGA-Variante hat den Vorteil, daß insbesondere die opulenten Explosionen noch einen Tick besser zur Geltung kommen.

DOKUMENTATION	SPIELSTEUERUNG	INSTALLATION	MULTIPLAYER	SCHWIERIGKEIT
Neben einer verständlichen Spielbeschreibung ist auch ein Einsteiger-Teil enthalten, der schrittweise durch den ersten Level führt und Tips zur „ergonomischen" Kriegsführung gibt.	Echtzeitstrategie-Einsteiger dürften problemlos mit dem Interface klarkommen. C&C- und WarCraft 2-Spieler tun sich anfangs schwer und müssen eine gewisse Einarbeitungszeit einkalkulieren.	Das Installations-Programm kopiert per Knopfdruck automatisch alle Dateien auf die Festplatte. Das Setup-Programm erkannte alle im Test eingesetzten Grafik- und Soundkarten selbsttätig.	Z kann zu zweit per Modem oder via Nullmodem gespielt werden. Zwei, drei oder vier Strategen dürfen im Netzwerk antreten, wobei es für jede Spielerzahl fünf eigens konzipierte Karten gibt.	Der Spieler wird nach und nach mit allen wichtigen Elementen des Spiels vertraut gemacht; ein interaktives Tutorial fehlt leider. Der Schwierigkeitsgrad ist bereits zu Beginn überraschend hoch.
SEHR GUT	SEHR GUT	SEHR GUT	SEHR GUT	GUT



Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Anschrift:
Computec Verlag
Redaktion
PC Games
Leserbriefe
Isarstraße 32
90 451 Nürnberg

Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.

STAUGEDANKEN

Hallo Rainer,
ich möchte mit dieser E-mail das Thema Datenautobahn aufgreifen. Ich finde, daß hier ein Mythos geschaffen wurde, der so nicht stimmt. Das einzige, was die Datenautobahn mit einer realen Autobahn gemein hat, ist, daß man häufig im Stau steht (und die Geschwindigkeitsbegrenzungen). Meine Erfahrung ist, daß viele Verbindungen sehr langsam sind. So teilte mir mein FTP-Programm letztens mit, daß es für 280 K ungefähr 10 Stunden brauchen wird. Es gibt durchaus auch schnelle Verbindungen, meistens bei Universitätsrechnern, doch spätestens wenn die Daten über den Atlantik kommen, ist Schluß mit der Geschwindigkeit. Ärgerlich ist es, wenn man dann die Werbung sieht. So zum Beispiel die allseits beliebte Telekom (Hier XXXen)(Warum? RR). Da laufen dann Video-Konferenzen im Vollbild in Fernsehqualität oder riesige Rendergrafiken werden in Echtzeit übertragen. Auch bei Fiat (...wir surfen ein bißchen...) laufen da Fernsehfilme ab. Wenn man dann selbst auf ein stehendes Bild schon mal 10 Minuten gewartet hat, kann man doch nur leise schmunzeln. Allerdings ist es nicht nur die Werbung, auch in Wissenschaftssendungen werden solche Dinge gezeigt. Auch hier Übertragung von bewegten Bildern, aber für die Demonstration werden die Rechner natürlich direkt vernetzt. Ich persönlich glaube, daß sich der Zustand in der Zukunft noch verschlimmern wird. Zwar wird es immer schnellere Netze geben, doch die Anzahl der Benutzer wird auch immer schneller ansteigen, und damit das Datenaufkommen. Auch die Zahl der Anbieter steigt ständig (schön). Allerdings kann es doch nur eine Frage der Zeit sein, bis dieses filigrane Gebilde zusammenbricht. Oder ist es vielleicht schon passiert, und ich hab es nicht mitbekommen? Aus dem Blickwinkel des Computerspielers frage ich mich, wie Online-Spiele funktionieren sollen. Ich selbst habe schon in MUDs gespielt, dort wird aber nur Text übertragen. Aber wie soll das bei zeitkritischen Spielen funktionieren (Stichwort Echtzeit)? Zumindest die Telekom wird sich über lange Online-Zeiten freuen. Abschließend möchte ich sagen, daß wir meiner Meinung nach noch weit vom Netz der unbegrenzten Möglichkeiten entfernt sind.

Michael Droste

Zu diesem Thema würde uns wieder einmal besonders die Meinung unserer Leser interessieren. Auch bei mir zeigt sich manchmal leichte Schaumbildung auf den Lippen, wenn ich ein bis zwei kleine Ewigkeiten warten muß, um endlich eine Poge auf dem Monitor zu haben. Eigentlich war ich ja nur auf der Suche nach Informationen, die durch simplen Text übertragen werden könnten. Jedoch nach der obligatorischen Wortezeit erfreut eine grafisch höchst aufwendig gestaltete Seite (mit Animationen!) mein inzwischen schon etwas schläfriges Auge. Nicht daß mir das nicht gefallen würde - aber das dauert! Daß es meist vollkommen überflüssig ist, erwähne ich nur nebenbei. Ich mag ja nun kleinlich klingen, aber es nervt mich schon etwas, wenn ich durchs Net surfe und die meiste Zeit mit Worten verbringe. Seh ich da etwas falsch?

VERSCHIEDENES

Hi Rossi,
da Du unsere tollen Lobreden sowieso immer kürzt, erspare ich sie mir und komme gleich zu meinen unwichtigen, aber dennoch interessanten (?) Fragen:
1. Wie wird eigentlich bestimmt, welches Spiel von der BPjS indiziert wird? Mich interessiert vor allem, wie der Begriff Gewalt zu definieren ist (im Falle der Indizierung).
2.Wie wird man Spieletester bei Softwarefirmen oder sogar bei Euch?
3. Warum schreiben Dir so wenige weibliche Leserinnen? Oder gehören diese Briefe in die Kategorie Fanpost?
4. Hast Du nie Urlaub? Das ist der Zustand, wenn Du keine Briefe beantworten mußt. Oder hast Du eine Vertretung, wenn ja - wer?
5. Warum gründest Du keinen RfCR-Verein (Rossi for Chef Red)?
6. Ich finde man sollte einführen, daß man sein Alter angibt, denn ich glaube, ich bin nicht der einzige, der wissen möchte, wie alt der Schreiber eines Briefes ist.
7. Meinst Du, es würde sich lohnen (im Sinne von Werbung), wenn Softwarefirmen ein Game verschenken, wenn man eine bestimmte Anzahl von Spielen des Hauses schon besitzt?

Tschö mit ö sagt Flö (16)

1. Meistens stellt ein Jugendamt (oder eine vergleichbare Einrichtung) einen Antrag auf Indizierung bei der BPjS, welche dann darüber entscheidet. Dort achtet man besonders darauf, ob die dargestellte Gewalt zum Selbstzweck wird, oder ob die Darstellung Jugendliche „sozial desorientieren" kann. Wie man sich das nun genau vorstellen kann, weiß der Himmel und die BPjS. Wenn es Euch interessiert, werde ich aber versuchen, die ganze Wahrheit zu erforschen.
3. Bei uns würde es genügen, wenn man in erreichbarer Nähe wohnt, Fachwissen besitzt, leidensfähig ist, reiche Eltern hat, schreiben kann und sich zum richtigen Zeitpunkt bewirbt (wann der richtige Zeitpunkt ist, entscheidet der Chef Red). Bei Softwarefirmen wird es wohl ähnlich sein.
4. Ich habe keine Ahnung! Warum eigentlich??
5. Ich gebe es hiermit zu - ich habe Urlaub. Allerdings kann ich nur gelegentlich für kurze Zeit verschwinden, da ja die Leserbriefe fertig sein sollen. Getreten werde ich schon gelegentlich, aber nie ver.
6. Bin ich wahnsinnig und lade mir die ganze Verantwortung für den Laden auf die Schul-

tern? Darum beneide ich meinen Chef Red wirklich nicht.
7. Ich denke, daß das Alter die Privatsache eines jeden ist. Wenn er sein Alter angeben möchte - ich habe nix dagegen, aber es muß nicht sein (ich verrate mein Alter ja auch nicht). Zudem glaube ich auch, daß Alter ein relativer Begriff ist und nicht sonderlich viel über einen Menschen aussagt.
8. Ich kann mir schon vorstellen, daß ein Rabattsystem Sinn machen würde.

PERSÖNLICHES

Hi Rainer!
Ich habe mich dazu durchgerungen, Dir einen Brief zu schreiben (nimm Deine Füße von der Tastatur!). Nachdem Du Petra in der Ausgabe 6/96 so erschreckt hast, möchte ich Dich auch etwas erschrecken. Wie wäre es mit einem Poster von Dir? Ich würde auch bis zu 1,00 DM mehr bezahlen! So, genug gefaselt, jetzt zu meinen Fragen:
1. Bist Du immer noch so scheu wie zu Play Time-Zeiten (Papiertüte)?
2. Hat sich Deine Arbeitsumgebung seither wesentlich geändert (Kerker)?
3. Gibt es immer noch die Aktion „Leser für Rainers Gehalt? Falls nicht, möchte ich sie hiermit neu gründen, darum die 10 Pfennig im Brief.
4. Ich bin Besitzer eines sehr langsamen PCs. Könntest Du mich ein wenig beraten, wie ich ihn etwas beschleunigen könnte?
5. Weshalb sind Spiele auf CD-ROM inzwischen billiger als auf Diskette?
Bis dann: Robert
PS. Bitte beantworte die Fragen 4+5 ernsthaft.
PPS. Grüß mir den Chef Red... den alten Sklaventreiber.
PPPS. Könntest Du mir Dein allseits beliebtes - ZENSIERT - zeigen?

1. Es wurde zwischenzeitlich eher schlimmer!
2. Inzwischen habe ich Licht, Strom UND Telefon. Leider nie gleichzeitig.
3. Eine bezaubernde Idee. 0,1 DM mag nicht die Welt sein - aber immerhin steuerfrei!!
4. Manche PCs erreichen im freien Fall bis zu 289 km/h. Eine Geschwindigkeitssteigerung kann sehr leicht erreicht werden, indem man den PC in ein kleineres Gehäuse einbaut und gleichzeitig das Gewicht erhöht (Bleiplatte statt Festplatte!). Genauere Anleitungen für eine derartige Steigerung der Performance und der aerodynamischen Eigenschaften können bei mir gegen einen geringen Unkostenanteil angefordert werden. Immerhin kosteten mich diese Studien drei PCs, zwei Amigas und einen Saturn. Von der Achtung meiner Kollegen will ich noch gar nicht reden. Solltest Du hier wirklich eine ernsthafte Antwort erwartet haben (wie fade): Ein neuer Prozessor ist schon recht preiswert zu haben und das Gefummel mit 136 Jumpern geht mit Handbuch recht flott voran. Auch eine schnellere Grafikkarte kann Wunder wirken.
5. Weil eine CD inzwischen wesentlich billiger kommt als etliche Disketten.
PS. Ungern
PPS. Mein geliebter Chef Red ist gar nicht alt!
PPPS. Nö... nun gerade nicht!

PETRALOGIE UND ANDERES

Hallo Rainer!
Ich lese die PC Games jetzt seit Ausgabe 12/92 und kann einfach nur sagen: klasse! Allerdings muß ich auch etwas Kritik anmelden:
1. Um Gottes Willen, bitte KEIN (!!!!) Poster von Petra. Die kleinen Bildchen reichen völlig! Lieber ein Poster von Pamela Anderson.
2. Zum Brief „Harte Ware" aus Ausgabe 6/96: Ich kann mich der Meinung von Michael nur anschließen. Ich habe langsam den Eindruck, daß die Programmierer von Origin & Co. einfach nur zu faul sind, einige Sachen so zu programmieren, daß sie auch mit weniger astronomischer Hardware vernünftig zum Laufen zu bringen sind. 21st Century zeigt, daß es auch anders geht. Pinball Fantasies, das komplett in Maschinensprache geschrieben wurde, lief einst auch auf meinem 286er und 1 MB mit SVGA absolut ruckelfrei. Die gottverdammten Renderorgien (ich weiß, Du wirst das -ZENSIEREN-, aber das mußte ich rauslassen) und interaktiven Spielfilme (na ja) gehen mir schon lange auf die Nerven. Wenn ich Filme sehen will, setze ich mich vor die Glotze und nicht vor den PC (Phantasmagoria, KQ7 etc.). Da finde ich Simon und seine Kollegen schon wesentlich ansprechender - wunderschöne, aber eben immer noch „Computergrafiken", phantastische Gags und astreine Sprachausgabe - es geht auch anders.
3. Mir fällt nichts mehr ein.
Ciao, Dein Andy

1. Um ehrlich zu sein - auch wir hätten lieber Pamela Anderson. Aber die war für die Kohle, die hier bezahlt wird, leider nicht zu bekommen. Zudem hat die kürzlich überstandene Schwangerschaft böse in ihrem Gesicht (???) gewütet. Da bleiben wir doch lieber bei unserer Redaktionsschnecke, die kann zwar nicht so schnell schwimmen, aber dafür viel schneller denken!
2. Eigentlich könnte man Dir ja rechtgeben. Sehr viele Leser teilen zudem Deine Meinung. Etwas ins Grübeln komme ich nur, wenn ich von den Verkaufszahlen von „Origin & Co." höre. Alle jammern über die explodierenden Anforderungen an die Hardware, aber die entsprechenden Spiele gehen weg, wie die sprichwörtlichen warmen Semmeln. Kann mir das einmal jemand erklären?
3. Uff... endlich.

KONSOLERO

Hallo Rainer!
Gleich zu meinem Problem: Mein Freund besitzt seit einiger Zeit eine PlayStation von Sony. An einem schönen Sonntag-

morgen ging ich also zu meinem Freund, um ein bißchen mit der PS zu spielen. Aber was sah mein Auge? Ridge Racer, Destruction Derby, Need for Speed... usw. Ich schaltete sie ein, mit der Grafikfrage im Hinterkopf und... flüssigste Grafik, beste Auflösung - alles, was das Auge begehrte. Nach diesem Schock fragte ich nach dem Preis (ich hoffte auf Gerechtigkeit). 490 Fr.???? Mein Herz (diesmal nicht wegen Petra)!! Für das Geld bekomme nicht einmal eine kleine Matrox! Und dann kam der Tag, an dem mein Freund zu mir kam, meinen PC (P166) einschaltet und einen Lachkrampf bei der „256 Farben-Grafik" bekam. Wozu gebe ich 3.600 Fr. aus und habe nachher einen PC mit schlechterer Grafik als so eine blöde PS von Sony? Und noch so billig!! Ist denn Word & Co. so viel wert? Brauche ich nur zum Schreiben und Zeichnen so einen starken Rechner? Seither bin ich Opfer seiner abfälligen Sprüche gegen den PC.
1. Was für Gegenargumente kann ich bringen?
2. Wie kann ich die Ehre der PCs wieder herstellen?
3. Hat Petra einen Freund?

Sven Müller (noch solo)

Wenn es nur um Spiele geht, können die neuen Konsolen einen PC wirklich ganz schön alt aussehen lassen. Allerdings wird man nie damit vernünftig arbeiten können - sie sind und bleiben reine Spielzeuge, wenn auch geniale. Da sich aber Konsolen niemals so seuchenartig ausbreiten werden wie PCs, werden sie auch nie die gewaltige Auswahl an Spielen bieten können, wie es Dein PC tut. Zudem fällt mir auf, daß bei den Konsolen eigentlich nur das „breite Publikum" bedient wird, um die Absatzzahlen zu sichern. Durch die enormen Stückzahlen an PCs können auch „ausgefallenere Geschmäcker" bedient werden. Wenn Du aber Deinen Compi wirklich nur zum Spielen benutzt und auch Dein Geschmack dem „Mainstream" entspricht, hättest Du Dir vielleicht wirklich besser eine Konsole kaufen sollen. Nun zu Deiner dritten Frage: Wie meinst Du das? Wenn Du es rein platonisch meinst - natürlich hat Petra einen Freund. Sogar sehr viele. Nämlich die gesamte Redaktion inkl. mir! Solltest Du es aber anders meinen, muß ich Dir leider mitteilen, daß Du ein Schmutzfink bist und es Dich gar nix angeht!

NACHSCHLAG

Halli hallo Rainer,
ich möchte mich hiermit zu den erbärmlichen Artikulationsversuchen von GOD äußern (7/96). Immerhin kann sein Problem nicht mit mangelnder Selbstachtung erklärt werden, was ja schon sein Pseudonym anschaulich verdeutlicht. Reinkarnation kommt schließlich nicht jeden Tag vor, und dann noch Gott persönlich - das ist wirklich neu. Ich vermute, daß er als kleiner Junge zu oft von seinem größeren Bruder verhauen wurde. Vielleicht lassen sich ja auch so die ersten Anzeichen von Alzheimer erklären, da unser junger „Copy-King II" (wer hätte gedacht, daß sich so schnell ein Nachahmer findet) sich noch nicht mal seine Pseudonyme merken kann. Und das im zarten Alter von 24 Jahren! Nun zu seinen Aussagen: Es ist also cool zu kopieren? So etwas sagt ein Student?? Ich war bis jetzt immer der anscheinend irrigen Meinung, daß Studenten über eine gewisse Grundbildung verfügen müssen, aber auch diese scheint unser Held, genauso wie die Lehrstunde in Moral und Ethik, erfolgreich umgangen zu haben. Er will also die Aufmerksamkeit mit Hilfe seiner „Stories" auf sich lenken? Hmm, das läßt sich auch anders gestalten, allerdings hat diese Variante einen Vor- und einen Nachteil. Er soll sich doch einen Porsche klauen: Das bringt noch mehr Anerkennung (mit welchen Leuten verkehrt er überhaupt?), ist aber etwas gefährlicher. Er ist also noch auf kein Spiel gestoßen, daß er nicht cracken kann? Nun ja, wenn er nur mit Programmen wie Pacman herumexperimentiert, läßt sich das leicht nachvollziehen. Auch würde ich ihm sehr danken, wenn er seine „Self-Made-Intros" für sich behält und damit nicht noch meine Nerven strapaziert. Er hat also bei einer Softwarefirma Bekannte getroffen? Dieser Aspekt erscheint nun für mich ein bißchen sehr unglaubwürdig. Bleibt zu hoffen, daß er nicht neben Herrn Schneider endet. Er gibt also zu, daß Raubkopien ein Problem sind? Das sind mir die Richtigen! Über ein Problem herzuziehen, das sie selbst verursachen!! Das kann man analog zu der „Dieb klaut im Supermarkt und beschwert sich über fehlende Tüten"-Sache sehen. Das sollte es eigentlich zu diesem Thema gewesen sein, doch ich möchte Dich darum bitten, eine ausführliche Meinungsäußerung über unseren Helden zu Papier zu bringen.

Tschüß dann: Tino Schmidt

Also gut - dieses eine Mal noch. Dann ist aber (hoffentlich) Schluß damit. Menschen tun die merkwürdigsten Sachen, um sich wichtig zu machen und cool zu wirken. Wenn er diese „tollen Geschichten" braucht, um sich auf Parties aufzuplustern, tippe ich auf eine unglückliche Kindheit. Mein Selbstbewußtsein läßt es jedenfalls zu, nicht ständig im Mittelpunkt zu stehen. Auch geht mir nicht so ein, was daran cool sein soll, Spiele zu cracken und auf CD zu brennen. Das ist nun wirklich keine so schwierige Aufgabe. Und sein bisher erlangtes „ungeheures Wissen" wird sich wahrscheinlich darauf beschränken, Paßwortabfragen mit dem Hex-Editor zu suchen. Nicht gerade eine umfassende Bildung. Auch daß die beruflichen Chancen steigen, holte ich für eine Notlüge. Uns sind etliche Programmierer von Softwarefirmen bekannt, von denen kein einziger eine Karriere wie unser „GOD" aufweisen konnte. Würde sich in einem Bewerbungsschreiben auch deutlich schlechter lesen, als eine „altmodisch-klassische" Ausbildung. Könnten wir das Thema nun wirklich lassen?

SUPPORT

Unter dem Stichwort „Support" geben wir seit letzter Ausgabe ständig neue Tips & Tricks und Hilfestellungen zu aktuellen Problemen. Diese „Fragen und Antworten" stammen direkt von den Herstellern und stellen die häufigsten Probleme, die bei der jeweiligen Hotline zur Sprache kommen, dar. In diesem Monat hilft Ihnen die Funsoft-Hotline weiter.





ALLGEMEIN

Beim Start oder der Installation meines Spiels (z. B. Flight Unlimited) kommt ein „DOS4GW Professional Error", was soll ich tun?
Sie haben einen Speichermanager wie etwa den EMM386 oder QEMM aktiviert, deaktivieren Sie diesen bitte. Dann sollte es keine Probleme mehr geben.



THE DIG

Wie kann ich die Türen im Nexus öffnen?
Positionieren Sie im Kraftwerk die Linse mit folgendem Code an der richtigen Stelle: 7mal lila, 2mal gelb, rot, lila, 5mal blau, rot.



DEUTSCHE VERSIONEN

Ist die deutsche Version von Rebel Assault 2 und The Dig inzwischen verfügbar?
Ja, beide sind mit der Upgradekarte umzutauschen oder auch im Handel zu beziehen.



VOLLGAS

Wie finde ich die Höhle der Cavefishes ?
Sobald Sie den Biker, der sich irgendwann selbst sprengt, sehen, drücken Sie Shift V. Jetzt sollte der Eingang zu sehen sein.



KOMPLETT-LÖSUNGEN

Ich würde für das Spiel xy gerne eine Komplettlösung haben.
Rufen Sie bei unserer Mailbox an: 02131/965222. Dort finden sich zu fast allen Spielen sehr ausführliche Informationen. Oder schreiben Sie per Internet an info@softgold.com, um Lösungen per E-Mail zu beziehen. Wir versuchen, die gewünschte Lösung für Sie aufzutreiben. Bitte haben Sie Verständnis, wenn das nicht gleich in der nächsten Stunde geschieht.



TIE FIGHTER CD

Beim Start erscheint: „Unable to detect Vesa-Bios".
Starten Sie Tie Fighter von der Festplatte aus mit:
z_tie__/trebla



EARTHWORM JIM 1&2

Was mache ich bei Joypad-Problemen?
Bei uns in der Mailbox liegt ein Update für dieses Problem. Es werden aber inzwischen die neueren Versionen ausgeliefert.



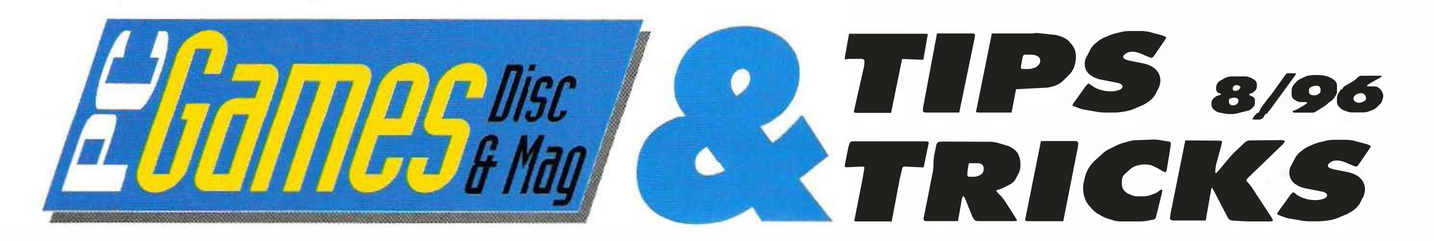
IMPERIUM ROMANUM

Ich kann die Kreditkarte und die Spraydose nicht aufnehmen.
Installieren Sie bitte einen Original Microsoft-Maustreiber ab der Version 8.20. Diesen Treiber bekommen Sie bei Ihrem Händler oder auch als Freeware im Internet. Auch im Hinblick auf Probleme mit anderen Spielen sollten Sie immer die aktuellste Version installiert haben.



KALIBRIERUNG DES JOYSTICKS

Ich kann beim Spiel xy den Joystick nicht kalibrieren/benutzen.
Dies kann mit dem verwendeten Gameport zusammenhängen. Sollte dies keine eigene Gamekarte sein (beispielsweise eine Soundkarte), kann dies zu Problemen führen. In diesem Fall empfehlen wir den Einbau einer Original-Gamekarte. Deaktivieren Sie dann (per Jumper oder Software) den Gameport auf Ihrer Soundkarte. Auch die Existenz zweier aktivierter Gameports kann natürlich Probleme verursachen.





Liebe Tips & Tricks-Leser,

mit dem letzten Teil des Rollenspiel-Epos Anvil of Dawn schaffen auch Sie es, endlich das Böse zu vertreiben und damit wieder Ruhe und Beschaulichkeit in den vereinigten Rollenspiellanden einkehren zu lassen.
WarCraft 2 war Ihnen zu leicht? Das seit kurzem erhältliche Expansion-Set hat Ihnen aber gezeigt was eine Harke ist? Kein Grund zur Verzweiflung! Wir stehen Ihnen mit Rat und Tat zur Seite. Die Komplettlösung ab Seite 633 zeigt Ihnen alle Level. Auf den detaillierten Megascreenshots finden Sie Angaben zu den vorhandenen Resourcen - zu jeder Mission, zu jeder Karte! Mit dem ausführlichen Lösungsweg dürften Sie die Menschen zu einem weiteren Sieg über die orkischen Horden führen - in der nächsten Ausgabe zeigen wir Ihnen, wie es anders herum geht! Dann haben die Orks wieder die Nase vorn...
Auch Adventure-Fans werden diesmal wieder fündig. Sierras Urban Runner hat uns einige schlaflose Nächte bereitet. Mit der daraus resultierenden Kompakt-Komplettlösung sollten selbst die hartnäckigsten Puzzles zu knacken sein.
Mit unserem Gamers-Workshop erklären wir schließlich wie Sie ein ganz individuelles Wunder erschaffen können.

Bis zur nächsten Ausgabe

Simon Schmid

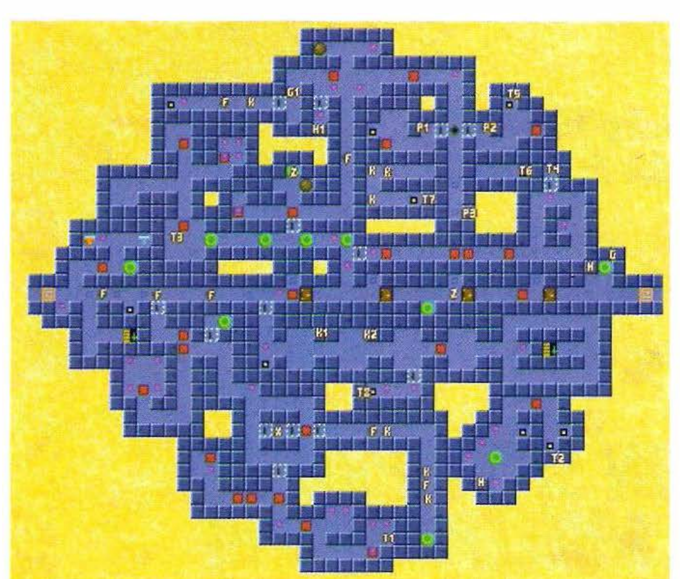
Komplettlösung Teil 3

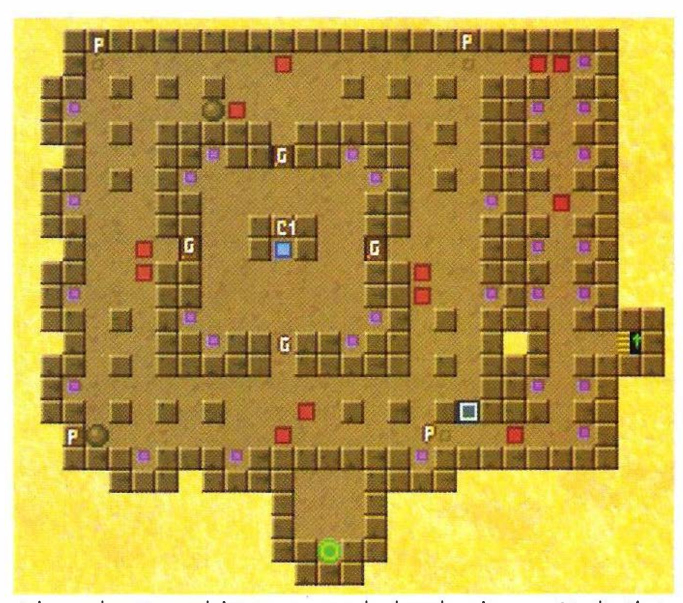
Anvil of Dawn

Mit dem dritten und letzten Teil unserer Rollenspielkomplettlösung führen wir Sie bis zum Amboß der Dämmerung und erklären Ihnen, wie Sie schließlich doch noch das Böse vertreiben können.

Der Feuerberg

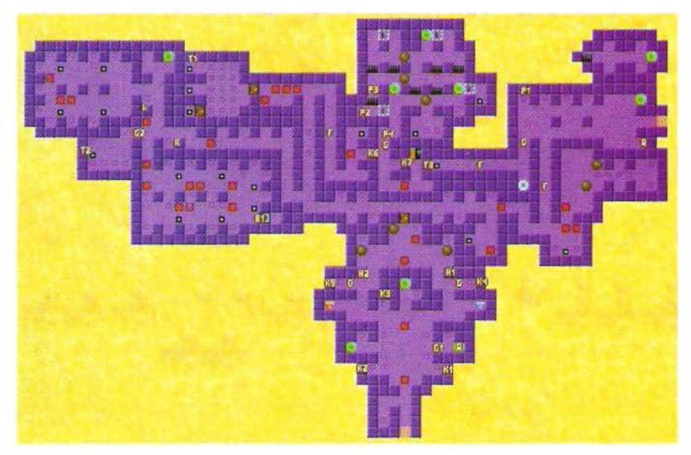
Um Ihr Kästchen endlich zu erhalten, müssen Sie die Bestandteile zum Schwarzen Gnarl bringen, einem Bewohner des Feuerberges. Nach Verlassen des Moores gelangen Sie auf eine gigantische Hand. Hier trällern Sie kurz mit der Pfeife, die Sie dem Boten abgenommen haben, woraufhin Sie zum Turm des Warlords (s. Karte weiter unten) gebracht werden. Nach drei kurzen Kämpfen dort drinnen besitzen Sie einen goldenen Ankhschlüssel, der schon am ersten westlichen Schloß (K1) paßt und hinter der Türe einen Teleporter freigibt. Durch diesen erreichen Sie einen anderen Teil des Turmes. Ganz in der Nähe ist der Ausgang, der zum Feuerberg führt. Östlich des Einganges finden Sie die beiden Altäre. Drei Platten im Ostgang öffnen und schließen jeweils eine Grube (F). Schon nach einigen Schritten geht hinter einer Illusionswand der Weg nach Süden ab, wo Sie in einer Nische die Worte des Öffnens finden (X). Auch dort verläuft der Weg hinter einer Illusionswand in östlicher Richtung weiter. In diesem Gang ö fnen und schließen sich Gruben (F), während vor ihnen ein Kraftfeld (K) herrscht. An seinem Ende steht ein Teleporter, der Sie in einen separaten Raum bringt. Hier finden Sie in einer Truhe (T2) ein Amulett, das Sie gegen natürliche Hitze resistent macht. Im Süden durch eine Illusionswand finden Sie eine Mark (T1). Damit begeben Sie sich wieder auf den Hauptgang. Die folgenden Türen lassen sich allesamt durch Beschweren der Platte davor öffnen. Biegen Sie nach Norden ein, wo Sie auf eine Reihe von Teleportern stoßen. Davor gehen Sie durch die Wand gen Osten, wo Sie in einer kleinen Einbuchtung erneut eine Mark finden (T4). Dann reisen Sie durch die Teleporterkette: Einmal werden Sie westlich der Reihe herauskommen und dort eine weitere Mark finden (T3). Ein weiteres Mal treten Sie durch eine Illusionswand weiter in Richtung Norden, wo Sie einfach dem Gang bis an die Nordspitze folgen können. Dort befindet sich ein Hebel (H1). Betätigen Sie ihn, öffnet sich im Westen eine Türe. Dort müssen Sie über ein Loch kommen, vor dem ein ziemlich kompliziertes Kraftfeld herrscht. Legen Sie den Hebel wieder zurück, öffnet sich im Osten eine Wand, die weitaus wichtiger ist: Die Grube können Sie mit dem Zauber der Windfrau übergehen. Treten Sie zuerst auf die Bodenplatte hinter der östlichen Wand (P2), holen Sie sich aus dem Raum dahinter eine Mark, dann beschweren Sie die Platte hinter der westlichen Illusionswand, worauf sich im Süden eine Wand öffnet. Auch die Druckplatte dahinter ist zu beschweren, damit sich an den Seiten zwei Gänge öffnen. Der östliche führt ohne Umwege zu einer Truhe (T6), in der ein wundervolles Schwert liegt. Der westliche Gang wurde durch drei Kraftfelder (K), die Sie in verschiedene Richtungen drehen, erschwert. An seinem Ende wartet die fünfte Mark (T7) auf Sie. Nun gehen Sie zurück auf den östlich führenden Hauptgang, in dem hinter einer weiteren Illusionswand der Durchgang zu den unteren Höhlen der Zwerge ist. Mit jeder verwendeten Mark öffnet sich eine weitere Türe. Sollten Sie im Labyrinth eine der Münzen nicht entdeckt haben, können Sie das im dritten Raumsegment in einem Geheimgang nachholen (T8). Nur mit angelegtem Feuer-Amulett können Sie einen Abstieg in die Höhlen wagen. Hier unten gestaltet sich alles recht simpel. Schieben Sie einfach den Block oder eine der Kugeln auf eine der vier Platten in den Ecken. Entsprechend wird sich eine der vier Türen in der Mitte öffnen und den Weg zum Gnarl (C1) freigeben. Dieser fertigt Ihnen die verlangte Truhe an. Zurück zum Turm des Warlord!





Die Hochburg des Bösen

Sie beginnen im Osten und arbeiten sich bis zum Westen durch. Halten Sie die Augen vor allem nach Gruben offen (F) und aktivieren Sie möglichst oft den Reflexionszauber. Um die Türe an der Süd-Westwand zu öffnen (G), gehen Sie zuerst durch den Süd-Gang (F) in Richtung Osten, wo Sie

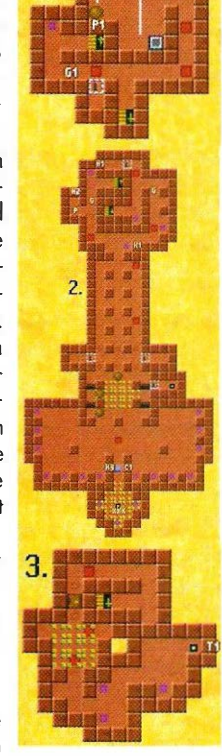




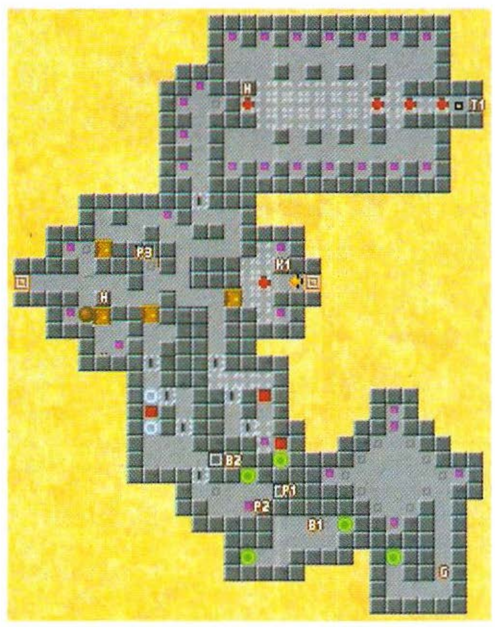
zwei Kugeln vorfinden. Durch Laufen über die Platten können Sie Wände hervorzaubern, die die Kugeln davon abhalten, auf die Bodenplatten am Ende des Ganges zu gelangen. Nun müssen Sie die Platte (P1) im Anfangsraum beschweren. Am Ende des Ganges finden Sie einen Schlangenschlüssel. Es ist wichtig, alle Gegner zu töten, um an alle verfügbaren Schlüssel zu gelangen. Laufen Sie in den Westen. Zu den Schlaflagern der Wächter erhalten Sie mit silbernen Schlüsseln Zutritt. Im südlichen der Lager schieben Sie den Block (B1) auf die Bodenplatte, ignorieren den Teleporter dahinter und können so einen Raum betreten, in dem Sie einen Schild finden (T2). Anschließend laufen Sie durch einen Gang über zwei Platten, die Wirbelstürme auslösen, Richtung Norden und am Ende des Ganges wieder nach Westen. Mit aktiviertem Reflexionszauber laufen Sie so lange über die Platten, bis sich die Türen öffnen. In der nördlichsten Truhe (T1) befindet sich ein violetter Schlüssel. Mit diesem gehen Sie den selben Gang in Richtung Osten. An seinem Ende bekommen Sie mit dem violetten einen Sonnenschlüssel. Dann gehen Sie am besten per Teleporter im Osten zurück in die große Halle des Turmes, wo sich auf allen Seiten verschlossene Türen befinden. (K4&K5) lassen sich mit Rabenschlüsseln öffnen, (K2) benötigt einen Mondschlüssel. Durch die zentrale Türe (K3) gelangen Sie mit dem Schlangenschlüssel und durch den Teleporter in einen Nordteil des Turms. Beschweren Sie hier (P3) und (P2) und treten Sie anschließend im Süden auf (P4). In das Schloß dahinter (K7) paßt der Sonnenschlüssel. Sie betreten die oberen Räume...

Die oberen Stockwerke des bösen Turmes

Im ersten Stock müssen Sie im Nordraum die Kugel oder einen der Blöcke auf die Bodenplatte (P1) schieben, wobei darauf zu achten ist, daß Sie sich den Weg nicht zuschieben. Im Osten öffnet sich eine Tür. Im zweiten Stockwerk verbirgt sich ein Hebel (H1) hinter einer Illusionswand. Die östliche Wand (G) öffnen Sie, indem Sie durch Treten auf die Bodenplatte (P) den Hebel (H2) aktivieren und dann umlegen. Im dritten Stock finden Sie in einer Truhe (T1) den goldenen Ankhschlüssel für die Türe (K1) im zweiten Stock. Am Ende des Raumes treffen Sie auf den Castellan, die rechte Hand des Warlord. Nur mit dem gelben Schwert werden Sie ihn besiegen können - Ihr Kumpan ist auf keinem Weg zu retten. Durch einen Hebel (H3) öffnet sich die Südwand und führt Sie zu einer Truhe, in der die Dunkle Masse aufbewahrt wird. Bevor Sie die Truhe öffnen, stellen Sie den Behälter neben sich, um schnellen Zugriff zu haben. Öffnen Sie die Truhe und legen Sie die Masse in eine Ihrer Hände. Jetzt nehmen Sie schnell das Kästchen und klicken damit auf die entsprechende Hand. Die Dunkle Masse muß nur noch zerstört werden...



Der Amboß der Dämmerung



Hierzu geht die Reise wiederum durch Turm und Feuerberg. Durch dessen Ostausgang gelangen Sie über Eisschollen zum Amboß. Stellen Sie die Arme des Dämons mit Ihrem Zauber wieder her und sprechen Sie die Worte des Öffnens. Auf der Karte abgebildete Wände und Türen werden Sie im Spiel nicht zu sehen bekommen, da es sich um ein eigentlich unsichtbares Labyrinth handelt. Betätigen Sie die beiden Hebel am Eingang so lange, bis Sie durch die nördliche Türe treten können. Dann suchen Sie sich Ihren Weg bis zur Druckplatte in der Mitte (P3), auf die Sie treten. Anschließend betätigen Sie den Hebel (H), wodurch sich im Süden eine Türe öffnet. Schieben Sie den Block (B2) von seiner Nische hinter zwei Illusionswänden in die östliche Ecke und gehen Sie weiter durch die Illusionswand im Süden. Im Raum dahinter befinden sich drei Bodenplatten. Sie treten auf die östliche, worauf ein Teleporter erscheint. Durch diesen erreichen Sie einen weiteren Raum, in dem sich ein Steinblock und zwei Teleporter befinden sollten. Sehen Sie nur einen Teleporter, reisen Sie zurück und treten Sie so lange auf die verschiedenen Platten, bis Sie einen zweiten auf der Karte entdecken. Den Block (B1) schieben Sie durch den östlichen Teleporter und dann entsprechend auf die östliche Platte im vorherigen Raum. Anschließend beschweren Sie die südliche Platte und verlassen diesen Abschnitt. Treten Sie erneut auf die Druckplatte im Zentrum (P3) und laufen Sie dann durch die Illusionswand im Norden. Dort finden Sie in der Truhe (T1) einen silbernen Becher. Jetzt müssen Sie dreimal auf die Platte im Zentrum (P3) treten und dann durch die süd-östliche Illusionswand gehen. Durch den Teleporter erreichen Sie einen Raum, in dem zwölf Platten in einem Kreis angeordnet sind. Beschweren Sie die Nord- und Südplatte jeweils mit einem Stein und wandern Sie dann einen Kreis beschreibend über die Platten. Eine Passage im Süden tut sich auf. Anschließend hat sich die Osttüre im Hauptraum geöffnet. Den Weg zum großen Finale eröffnet der Silberbecher, wenn Sie ihn in das Loch neben der Tür werfen (K1). Es gibt vier Variationen des Endes: 1. Gehen Sie auf das Angebot des Warlord ein, 2. Werfen Sie die Dunkle Masse in den Schlund, 3. Springen Sie mit der Masse in den Schlund, 4. Legen Sie das Gesteck der geheiligten Blätter an, sprechen Sie einen Seelenverbindungs-Zauber und springen Sie dann in den Schlund.

Daniel Kreiss ■

Tips für einen guten Zivilisationsaufbau und Profitips

Civilization II

Wird der Aufbau einer Zivilisation nicht gut durchgeplant, scheitert das Imperium schon in den Anfängen. Wir geben Ihnen ein kleines Tutorial als Starthilfe!

1. Schritt
Solange Sie keine Stadt errichtet haben, werden Sie keine wissenschaftlichen Fortschritte machen. Aber genau die sind elementar, wenn Sie das Spielziel - ein Raumschiff erbauen und auf einem anderen Planeten landen lassen - erreichen wollen. Errichten Sie Ihre Stadt deshalb genau an der Stelle, an der die Siedlereinheit am Anfang steht. Meist ist die Stelle geeignet für eine Stadt. Ist die Stelle allerdings nicht akzeptabel, sollten Sie sich in der Nähe einen anderen Platz suchen.

2. Schritt
Der erste Fortschritt, den Sie erforschen, sollte „Keramik" sein. Dadurch können Sie einen Kornspeicher bauen, der für das Wachstum einer Stadt eine elementare Grundlage schafft. Bauen Sie zwei Kriegereinheiten und erkunden Sie Ihre Umgebung. Bauen Sie einen Kornspeicher und dann Siedlereinheiten.

3. Schritt
Besiedeln Sie Ihre nächste Umgebung. Die Städte sollten eng beieinander liegen, sich jedoch nicht überschneiden. Das hat mehrere Vorteile:
1. Sie müssen keine längeren Wege mit Siedlereinheiten - für die Bebauung - zurücklegen.
2. Sie können sich besser gegen Feinde verteidigen, da zur Verstärkung eilende Kampfeinheiten schneller da sind.
3. In Nicht-Demokratischen-Regierungen sinkt die Rate der Korruption.

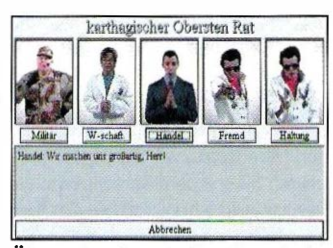


Aller Anfang ist schwer! In das Atomzeitalter vorzudringen ist noch ein großer Schritt. Fangen Sie daher klein an und bewässern Sie die Stadtquadrate und bauen Sie Straßen, um Ihren Truppen ein schnelleres Vorwärtskommen zu ermöglichen.

4. Schritt
Errichten Sie nicht mehr als 14 Städte, da sich sonst die wissenschaftliche Entwicklung verstärkt in die Länge zieht und die Kosten, gemessen am Stadtwachstum, die Einnahmen explosionsartig übersteigen. Bebauen Sie Ihre Städte, damit ein geregeltes Wachstum gewährleistet ist und der wissenschaftliche Fortschritt - durch Straßen - angekurbelt wird. Lassen Sie möglichst viele Wunder anfertigen. Unter diesen sollten unbedingt sein:

Große Mauer: damit Feinde gezwungen sind, mit Ihnen Frieden schließen.
Große Bibliothek: damit Sie die Fortschritte der Gegner erhalten.
Adam Smith´s Handelsgesellschaft: damit Stadtverbesserungen, die nur 1 Taler Gold kosten, nicht mehr berechnet werden.
Apollo Programm: damit Sie ein Raumschiff bauen können.
Stellen Sie sicher, daß Sie die Fortschritte nach den Kriterien von Wundern und Stadtverbesserungen erforschen.

5. Schritt
Bauen Sie nebenbei Marktplätze, Banken, Bibliotheken und Universitäten. Auf diese Weise stützen Sie das Einkommen und den Fortschritt. Später kommen Börse und Forschungslabor hinzu. Achten Sie auch darauf, auf Verlangen der Bürger Aquädukte und Abwassersysteme zu errichten, sonst steht das Wachstum still.



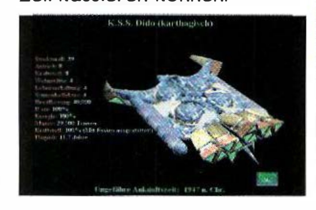
Überprüfen Sie, wie Ihre Herrschaft von den Bürgern bewertet wird.

6. Schritt
Wechseln Sie die Regierung, sobald Sie können, auf Monarchie und dann auf Demokratie. Letztere ist die ideale Lösung für Einkommen und Fortschritt. Sie haben keine Beschränkungen einzuhalten und können daher die Prozentsätze frei variieren. Achten Sie darauf, die Luxusrate bei 20% zu halten, sonst werden die Bürger in verstärktem Maße unzufrieden. Bevor Sie zur Demokratie wechseln, sollten Sie zudem Tempel bauen, um die Bürger bei Laune zu halten. Sonst stürzen sie die Regierung wieder.

7. Schritt
Beschäftigen Sie bei unzufriedener Bevölkerung nicht Entertainer, sondern bauen Sie, zusätzlich zu Tempeln, Kolosseen oder Kathedralen. Sie kosten zwar Gold, aber durch zufriedene Bürger erwirtschaften Sie auch mehr Geld und fördern das Wachstum der Stadt.

8. Schritt
Brechen Sie keinen Krieg vom Zaun! Sichern Sie sich den Frieden durch die „Große Mauer" und die „Vereinigten Nationen". Wird die Wirkung von der „Großen Mauer" aufgehoben, geben Sie einer feindlichen Nation lieber ein Geheimnis oder Geld, als daß Sie überstürzt in einen Krieg verwickelt werden. Bauen Sie so schnell wie möglich das „Vereinigte Nationen" - Wunder und schon haben Sie Ihren Gegner wieder vom Hals.

9. Schritt
Bauen Sie ein Raumschiff, wenn die Zeit reicht, möglichst mit vier unterstützten Wohneinheiten, damit Sie noch einmal 400 Punkte bei erfolgreichem Flug innerhalb der Spielzeit kassieren können.





Gut bewässerte Städte erreichen eine Größe von 32 bis 36 (oben)! Ein Raumschiff kann bis zu vier Wohnstätten beherbergen (links).

Allgemeine Spieletips:

Für die Profis unter den Civilization-Spielern haben wir ein paar Tips und Tricks zusammengestellt:

Regierungsformen:

Anarchie: Sie wird als Übergangsform bei einem Regierungswechsel genutzt. In der Anarchie werden weder Steuern eingenommen noch wissenschaftlicher Fortschritt betrieben! Das Freiheitsstatuen-Wunder löscht diese Übergangsphase aus.
Despotismus: Auf allen Stadtquadraten werden statt 3 Einheiten nur 2 Einheiten produziert. Zu Anfang des Spiels unterstehen Ihre Bürger dieser Regierung. Sie sollte aber baldmöglichst gestürzt werden, da sie auf Dauer wachstumshemmend ist.
Fundamentalismus: Der wissenschaftliche Fortschritt wird in allen Städten halbiert!!! Nur wenn Sie ein starkes Heer aufstellen möchten, ist der Fundamentalismus eine geeignete Regierungsform. Siedlereinheiten verbrauchen allerdings zwei Einheiten Nahrung pro Runde.
Republik: Der Senat kann Sie überstimmen, wenn Sie einem Gegner den Krieg erklären möchten. Siedler benötigen zwei Einheiten Nahrung für eine Runde.
Demokratie: Pro Stadtquadrat wird eine Einheit Handel mehr produziert!!! Um wissenschaftliche Fortschritte zu machen, ist die Demokratie die beste Regierung. Ihre Einheiten lassen sich nicht bestechen. Der Senat kann Sie bei Ihren Entscheidungen überstimmen. Siedler sind auf zwei Einheiten Nahrung pro Runde angewiesen.

Kosten für Einheiten

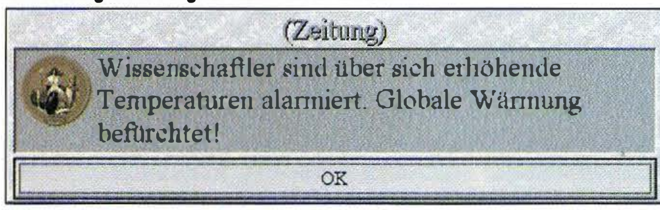
Regierungen	max. Steuer	Korruption	Verbrauch pro Einheit
Anarchie	60%	Hoch	1 Schild für 1 Einheit ü. Stadtgröße
Despotismus	60%	Hoch	1 Schild für 1 Einheit ü. Stadtgröße
Monarchie	70%	Mittel	nach 3 Einheiten für jede 1 Schild
Fundamentalismus	80%	Niedrig	nach 10 Einheiten für jede 1 Schild
Kommunismus	80%	Keine	nach 3 Einheiten für jede 1 Schild
Republik	80%	Mittel	1 Schild
Demokratie	100%	Keine	1 Schild

Stadtverbesserungen:

Um eine Stadt auf die Größe von 35 anwachsen zu lassen, brauchen Sie elementare Einrichtungen und Gebäude: Kornspeicher, Marktplatz, Bank, Börse, Bibliothek, Universität, Forschungslabor, Aquädukt, Abwassersystem, Fabrik. Errichten Sie den Bedürfnissen der Stadtbewohner entsprechend weitere Gebäude. Gerichtshöfe erübrigen sich



Mit dem Größerwerden der Städte nimmt im selben Maße auch die Luftverschmutzung auf dem gesamten Planeten zu.





Mit der Schmelze der Polarkoppen verwandelt sich das Terrain zusehend.

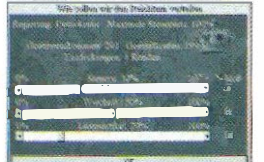
bei einer demokratischen Regierung. Kasernen veralten oft. Bauen Sie sie gar nicht erst, wenn Sie sich auf einen friedlichen Spielverlauf einstellen. Stadtmauern sind bei einem Friedensvertrag ebenfalls unwichtig. Kommen Sie in die mißliche Lage, zu wenig Nahrungsmittel bereitstellen zu können, bauen Sie einen Supermarkt und bewässern Sie ein zweites Mal das Stadtgebiet. Ein Hafen kann für die Nahrungsproduktion oftvon Nutzen sein, wenn die Stadt an der Küste liegt. Die Industrialisierung bringt mit ihren Fabriken auch eine hohe Luftverschmutzung mit sich. Schreiten Sie rechtzeitig dagegen ein, sonst kommt es zur Polarschmelze, die sämtliches Terrain in Dschungel und Wüste verwandelt. Dafür eignen sich öffentliche Verkehrssysteme und bei stärkerer Verschmutzung Recyclinganlagen.

Steuern:

Um erhöhte Ausgaben finanzieren zu können, lassen Sie eine Stadt z.B. nur Gerichtshöfe bauen, die Sie dann wieder verkaufen. Sobald Sie die Industrialisierung entdeckt haben, sind Sie in der Lage, Ihre Städte statt Schilder Geld produzieren zu lassen. Ihr Einkommen wird dadurch enorm erhöht. Wenn Sie - je nach Zivilisationsgröße - vier bis fünf Städte nur Kapitalisierung produzieren lassen, sind die Ausgaben finanziert und der Fortschritt kann positiv bezuschußt werden.

Wissenschaft:

Der Fortschritt ist das Maß aller Dinge!! Je höher die Spielstufe, desto länger dauern die Entdeckungen. Wenn Sie nicht auf ein fließendes Wissenswachstum achten, so kann es passieren, daß Sie im Jahre 2020 abtreten und nicht einmal in der Nähe von Raumflug oder Wehrpflicht angelangt sind. Ziel des Spiels ist es schließlich, als erster einen erfolgreichen Flug mit einem bemannten Raumschiff zu bewerkstelligen. Setzen Sie die Fortschrittsrate also immer so hoch wie möglich an. Haben Sie alle Fortschritte entdeckt, bleiben Ihnen nur noch die Zukunftstechnologien. Sie sollten an dieser Stelle nicht aufhören, sondern weiter Geld in die Wissenschaft stecken, da jede entdeckte Zukunftstechnologie in Ihrem Spielstand mit + 5 Punkten verzeichnet wird.



Die Dauer für eine Entdeckung sollte höchstens 8 - 10 Runden betragen!

Luxusartikel:

Je nach Regierung sollte ein gewisses Mindestmaß an Luxusartikeln eingehalten werden, damit die Bevölkerung nicht zu unzufrieden ist. Ansonsten sollte die Luxusrate möglichst gering gehalten werden. Merke: Bei einem Regierungswechsel zur Demokratie sollte der Ratensatz schon kurz vorher auf 20% gesetzt werden, da es meist zu großen Aufständen kommt.

Standorte:

Die Wahl für einen geeigneten Platz zum Erbauen einer neuen Stadt sollte sorgfältig getroffen werden. Auf jeden Fall sollte im Stadtquadrat eine Besonderheit, wie Gewürze oder Seide, liegen. Werden Besonderheiten, die von einem Wald umgeben sind, abgeholzt, so verwandeln sie sich in ein Äquivalent in der Prärie. Es sollten sich keine Berge oder Hügel im Stadtquadrat befinden. Zwar kann die Schilderproduktion angehoben werden, doch fehlen Ihnen später die nötigen Nahrungsmittel, die Sie auf einem flachen Quadrat hätten erwirtschaften können.

Produktionshinweise

	Vermehrte Produktion von:		
Besonderheit	**Schildern**	**Nahrung**	**Handel**
Büffel	x	–	–
Edelsteine	–	–	x
Elfenbein	x	x	x
Eisen	x	–	–
Fasan	–	x	–
Fisch	–	x	–
Gewürz	•	x	x
Gold	–	–	x
Kohle	x	–	–
Oase	–	x	–
Obst	•	x	x
Ochse	x	x	–
Öl	x	–	–
Pelze	•	x	x
Seide	–	–	x
Torf	x	–	–
Walfisch	x	x	x
Wein	–	–	x

Wunder:

Jedes der Wunder bringt Ihnen Punkte für Ihren Spielstand ein und vor allem Ihrer Zivilisation einen großen Nutzen. Versuchen Sie daher, dem Gegner soviele Wunder wie möglich „abzuluchsen", indem Sie entweder betreffende Städte einnehmen oder sie schnell per Kauf vervollständigen. Um überhaupt ein Raumschiff bauen zu können, müssen Sie vorher das Apollo-Programm-Wunder erbaut haben. Allerdings kann dann jeder der Gegner ein Raumschiff bauen. Zögern Sie also die Aufstellung des Wunders gegebenenfalls heraus, bis Sie eine stabile Zivilisation mit geregeltem Einkommen aufgebaut haben.

Zufriedenheit: Frauenwahlrecht, Freiheitsstatue, Hängende Gärten, J. S. Bach Kathedrale, Krebsheilung, Michelangelos Kapelle, Orakel, Shakespeare Theater.

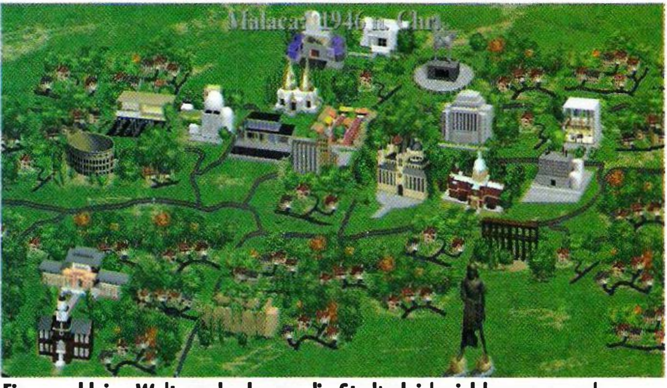
Wirtschaft: Hoover Damm, König Richards Kreuzzug, Leonardos Werkstätte, Pyramiden, Adam Smith's Handelsgesellschaft.

Wissenschaft: Darwins Reise, Kopernikus Sternwarte, Große Bibliothek, Isaac Newtons College, Kolossus, Seti-Programm.

Gegner: Eiffelturm, Große Mauer, Marco Polo Botschaft, Vereinte Nationen, Sun Tzu's Kriegsakademie, Manhattan Projekt.

Seefahrt: Leuchtturm, Magellans Entdeckungsreise.

Silke Menne ■



Ein paar kleine Weltwunder lassen die Stadt gleich viel besser aussehen...

Komplettlösung Teil 1

Warcraft 2 Expansion Set

Wenn ein Spiel so häufig über den Ladentisch geht wie WarCraft 2, und wenn eine Mission-CD-ROM so liebevoll aufbereitet wird wie das kürzlich erschienene Expansion Set, dann ist uns das allemal eine weitere Komplettlösung wert. Praxis-erprobte Kniffe und kommentierte „Mega-Level-Karten" erleichtern Ihnen die Kampagne der Allianz von Lordaeron.

Einige grundsätzliche Anmerkungen

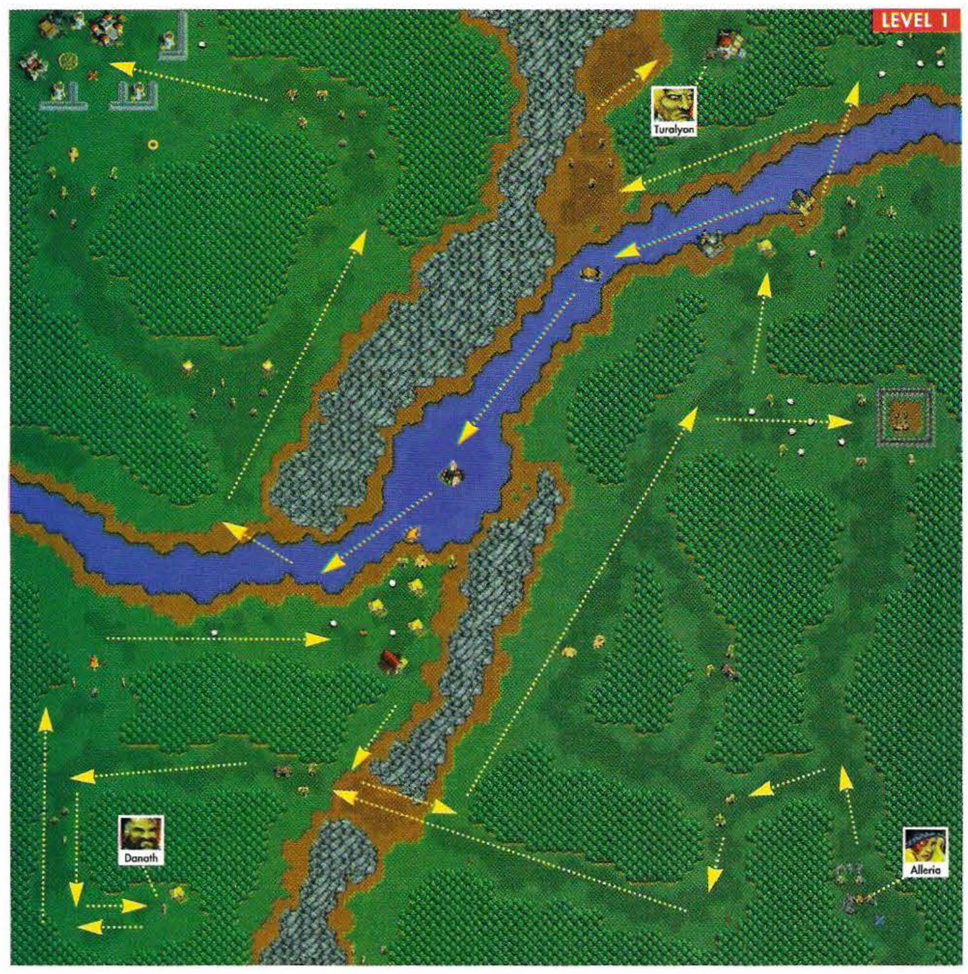
- Sobald der Gegner mit mehreren Kämpfern angreift, sollten Sie die Spielgeschwindigkeit herabsetzen. So können Sie die Magier/Oger bzw. Paladine/Todesritter effektiver einsetzen, was gerade bei dieser Missions-CD notwendig ist.
- „Absicherung mit Türmen" heißt im Normalfall: etwa sieben bis zehn Wachtürme, da die Kanonentürme bekanntlich gegen Drachen/Greifs nichts ausrichten können. Bauen Sie vor den Türmen in Richtung der Gegner einige Höfe, so daß die Nahkampftruppen der Gegner Ihre Türme nicht direkt angreifen können.
- Die Spezialfiguren haben besonders hohe Werte bei fast allen Eigenschaften. Sie müssen deshalb häufig gezielt eingesetzt werden, auch wenn sie nicht sterben dürfen. Bei den Menschen ist dies nicht ganz so dramatisch, da Paladine die Helden wieder heilen können.
- Vor jedem Angriff sollten Sie auf jeden Fall abspeichern, da es öfters vorkommen kann, daß Sie den kürzeren ziehen.

Level 1: Allerias Reise

Missionsziele:

- Die drei Helden retten und sie zum Kreis in New Stormwind bringen

Begeben Sie sich nach Westen und räumen Sie dort die zwei Gegner weg. Weiter in westlicher Richtung bis zum Durchgang bei den Bergen. Achtung: Von Süden kommen drei Skeletons, von Westen zwei Grunzer und ein Katapult. Nun geht's nach Süd-Westen: Im Süden drei Skeletons

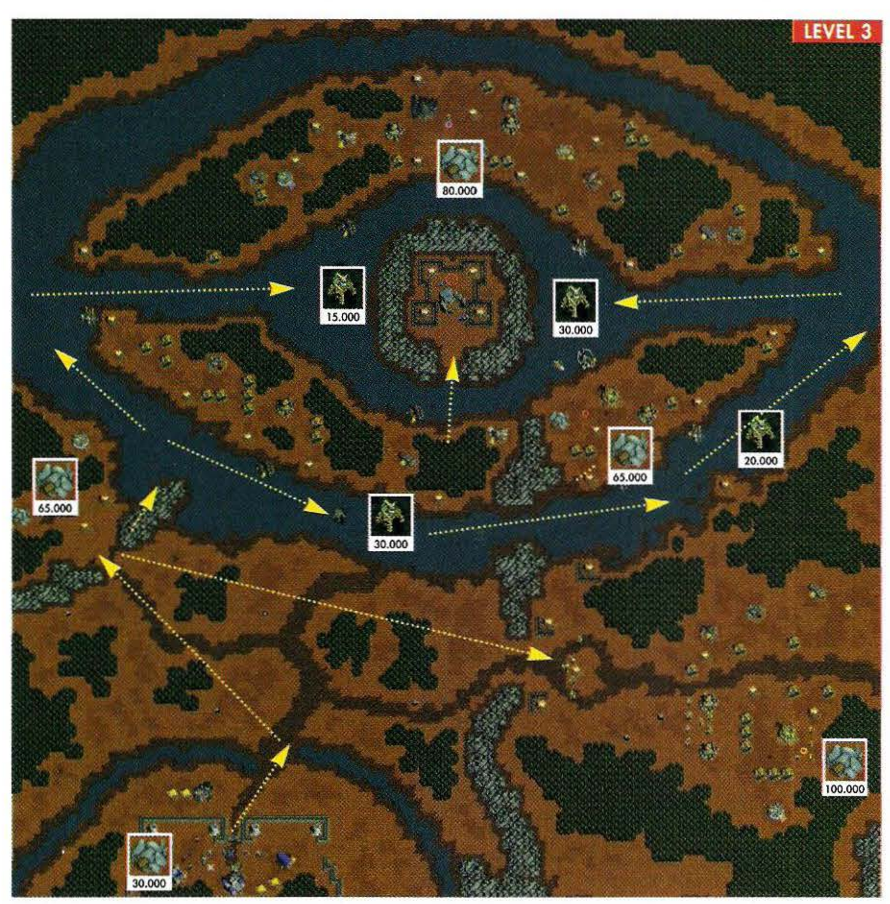


töten, DANATH befreien, anschließend den Todesritter und die Skeletons beseitigen. Am Fluß entlang bis zum Sägewerk, die Gegner killen und die Pfeilstärke erhöhen. Achten Sie auf den Kampfpott, den Sie auf keinen Fall angreifen sollten! Jetzt zum Durchgang bei den Bergen und nach Norden die zwei Oger ruhigstellen. Weiter nach Osten und die zwei Trolls und die drei Grunzer niedermachen. Befreien Sie die Ballista, mit der Sie den Kampfpott versenken. Nun zum Hafen, die dortigen Gegner töten und eine Fähre bauen. Damit setzen Sie über ans andere Ufer und entledigen sich der zwei Gegner in der nord-östlichen Ecke. Die Skeletons werden abgemurkst und TURALYON befreit. Lassen Sie ihn „Heilung" lernen und diese sofort anwenden. Die Ballista werden ans andere Ufer transportiert und der Zerstörer versenkt. Nun schippern Sie mit allen Einheiten weiter, um hinter der Gebirgskette am nördlichen Ufer zu landen. Die Skeletons vernichten und mit der Ballista die Türme abfackeln. Nun nach Norden weiter durchkämpfen. Nach Westen bis zur Stadt, die Helden in den Kreis führen.

Level 2: Die Schlacht um Nethergarde

Missionsziele:
- Sämtliche Gegner töten
- DANATH muß überleben

Es gibt zwei Möglichkeiten, diesen Level zu beginnen, wobei ein direkter Angriff zur Mitte hin ungeheuer schwer ist - einen Versuch ist es allemal wert. Ansonsten bauen Sie westlich des kleinen Waldes zwei Türme mit zwei Höfen davor, da der Gegner von Norden permanent angreift. Achten Sie aber darauf, daß Sie einen kleinen Durchgang lassen, um die angreifenden Katapulte zu zerstören. Postieren Sie eine Gruppe von Kämpfern an dieser Stelle, damit Sie in aller Ruhe ein Sägewerk aufbauen können. Ihre Arbeiter können den östlichen Wald abholzen. Beseitigen Sie die Widersacher, die östlich lauern. Nun wird's heftig: Bauen Sie vor der Mine ein Haupthaus und sichern Sie es gut. Nach Süd-Osten einige Wachtürme bauen, da der Gegner von dort mit Drachen angreift. Bauen Sie Ihre Höfe und Türme vorsichtig auf, da die schwarzen Todesritter von der Mitte her vordringen und alles niederbrennen. Sobald Ihre Paladine zaubern können, entspannt sich die Situation. Von Norden greifen die roten Orks an, was Sie aber nicht beunruhigen sollte, da diese nur 70.000 Einheiten Gold in ihrer Mine haben. Sobald Sie stark genug sind, attackieren Sie die schwarzen Orks, brennen das Lager nieder und sichern die nord-östliche Mine; sonst wird sie von den roten Orks erobert. Nun mit einer Armee die roten Orks in der nord-westlichen Ecke angreifen. Danach mit einer Armee die gelben Orks in der süd-östlichen Ecke vernichten.

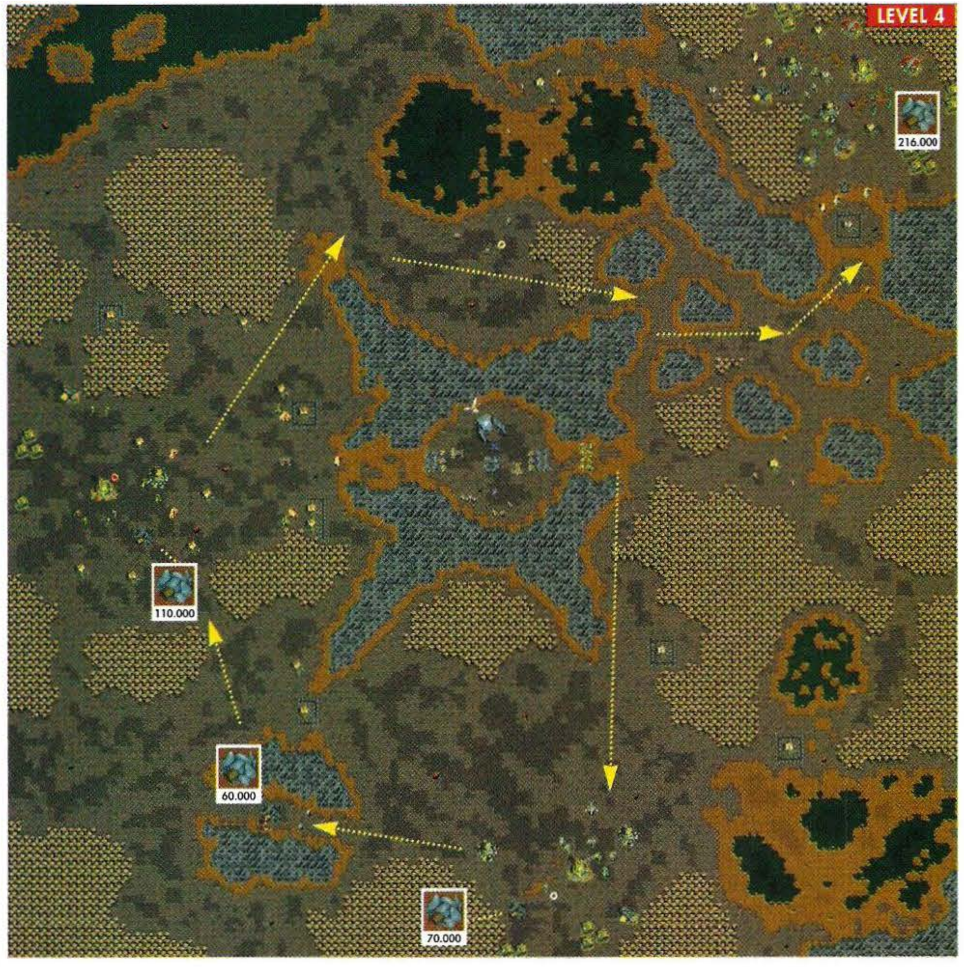


Level 3: Der Graben zwischen den Welten

Missionsziele:

- Alle Häfen und Festungen zerstören
- TURALYON muß das Dunkle Portal lebend erreichen

Schicken Sie eine Ballista und zwei Ritter nach Nord-Westen, wo ein Ork kräftig abholzt. Zerstören Sie die Wachtürme und sichern Sie die Mine. Dort können Sie nun einen kleinen Außenposten auf- und ausbauen, um sich vor den ständigen Gegner-Offensiven aus östlicher Richtung abzuschirmen. Nach einiger Zeit wird ein feindliches Landungsboot angeschwemmt - ein Angriff, der sich rasch zurückschlagen läßt. Sobald Sie entsprechend aufgerüstet haben, greifen Sie das östliche Lager an und zerstören es. An Ihrem westlichen Außenposten errichten Sie einen Hafen. Da auch hier Drachen angreifen, sollten Sie auf jeden Fall einige Türme bauen. Mit der Förderung von Öl können Sie eine starke Flotte zimmern. Ihre Magier können entlang der Küste stationiert werden, um die Drachen zu verwandeln. Ebenso können die gegnerischen Bohrtürme angegriffen werden. Mit einer starken Flotte wird dann die gegnerische Küste aufgeräumt, um später an der westlichen Küste zu landen. Vor dort kämpfen wir uns nach Osten durch. Die Magier können hier schön herumzaubern und auch Einheiten auf der gegenüberliegenden Insel angreifen. Vernichten Sie die zwei Todesritter beim Dunklen Portal sowie die





Türme. Jetzt bringen Sie TURALYON zum Portal. Ihre Flotte sollte mit Unterstützung der Greifs mittlerweile fast alle Gegner ausgeschaltet haben.

Level 4: Jenseits des Dunklen Portals

Missionsziele:
- Schloßbau beim Dunklen Portal
- Alle Gegner töten

Zuerst mit einer starken Gruppe nach Osten, Gegner killen und sofort nach Süden, um die weißen Orks zu vernichten und ein Lager aufzubauen. Nach Norden hin mit einigen Wachtürmen absichern, da von Nord-Osten Drachen angreifen. Stationieren Sie also auch beim Portal einige Wachtürme und Bogenschützen. Nach Westen sichern wir ebenfalls ab, da dort ein großes feindliches Lager liegt. Ein Angriff Ihrerseits sollte allerdings nicht erfolgen. Nachdem man im Süden ein Lager aufgebaut hat, wird die Mine im Westen ausgebeutet. Die wenigen Gegner stellen kein Hindernis dar. Nun gilt es, die Mine abzusichern. Mit einer großen Armee greifen wir von Süden die roten Orks an und vernichten die Brut. Anschließend begeben wir uns in Richtung Nord-Osten, um den Rest zu erledigen.

Level 5: Das Schattenmeer

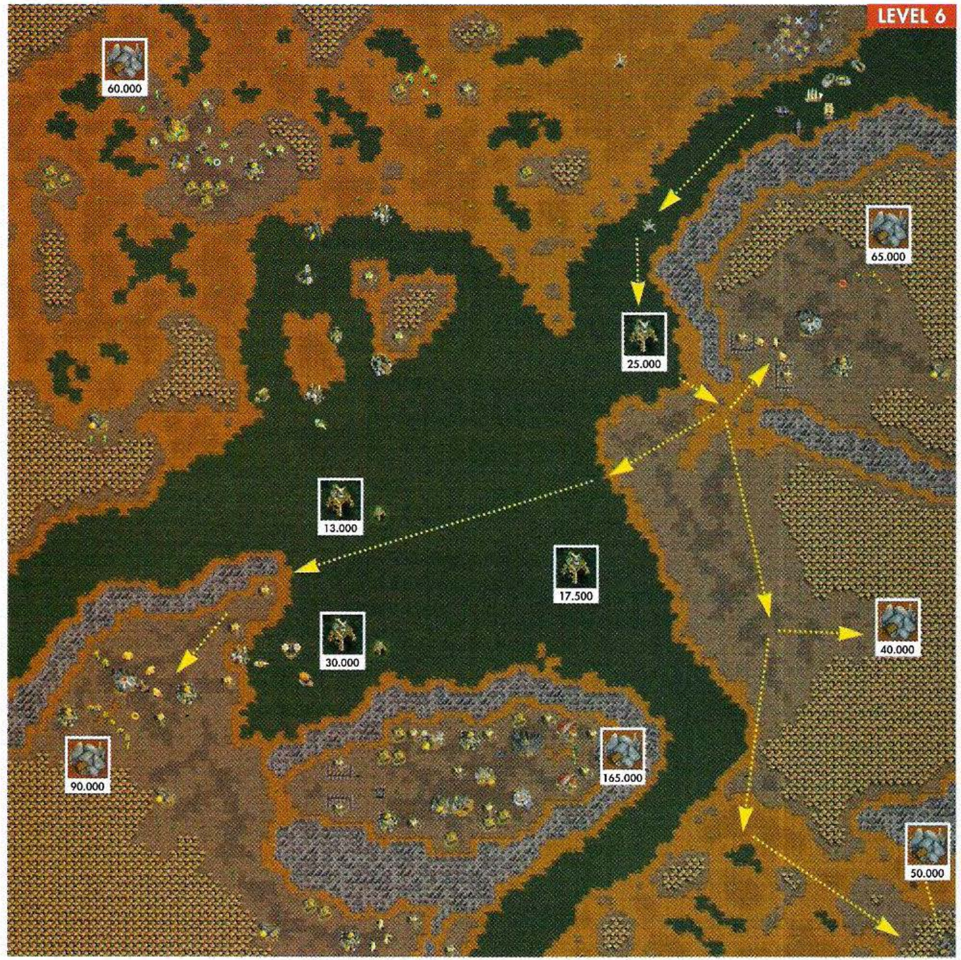
Missionsziele:
- Drei Häfen bauen
- Alle gegnerischen Häfen zerstören

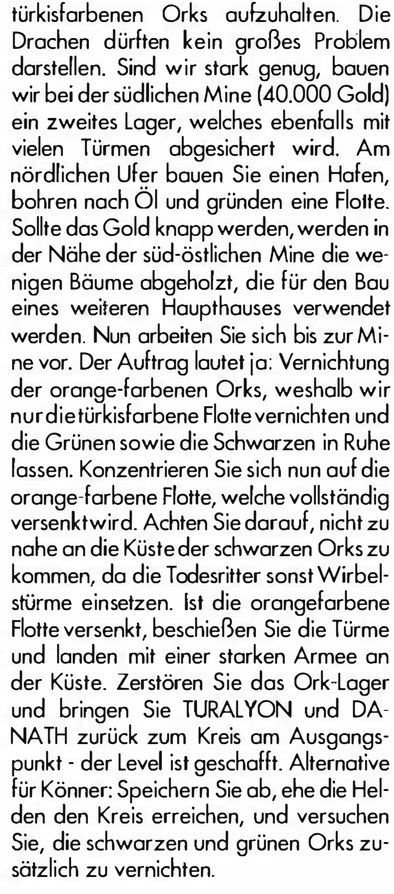
Trotz des verhaltenen Schwierigkeitsgrades heißt die Devise hier keine Zeit verlieren! Sofort nach Süden vorstoßen und die türkisfarbenen Orks vernichten. In der Mine befinden sich 40.000 Gold-Einheiten. Begeben Sie sich mit einigen Arbeitern plus Begleitschutz nach Nord-Osten zur Mine (30.000 Gold). Nun die orange-farbenen Orks in der Mitte angreifen und die Mine abbauen. Durch Ausbeuten des Ölfeldes im Südosten errichten Sie eine Flotte. Im Südosten die gelben Orks killen und dann mit einer großangelegten Offensive die violetten Orks angreifen.

Level 6: Der Fall von Auchindoum

Missionsziele:
- TURALYON und DANATH müssen nach der Zerstörung des BLEEDING HOLLOW-Clans (orange) zum Kreis zurück

Mit den Fähren setzen wir über ans andere Ufer, greifen sofort die roten Orks an und übernehmen das Lager. Die Mine hat dann noch ca. 63.000 Gold. Bauen Sie einige Wachtürme, um die angreifenden





türkisfarbenen Orks aufzuhalten. Die Drachen dürften kein großes Problem darstellen. Sind wir stark genug, bauen wir bei der südlichen Mine (40.000 Gold) ein zweites Lager, welches ebenfalls mit vielen Türmen abgesichert wird. Am nördlichen Ufer bauen Sie einen Hafen, bohren nach Öl und gründen eine Flotte. Sollte das Gold knapp werden, werden in der Nähe der süd-östlichen Mine die wenigen Bäume abgeholzt, die für den Bau eines weiteren Haupthauses verwendet werden. Nun arbeiten Sie sich bis zur Mine vor. Der Auftrag lautet ja: Vernichtung der orange-farbenen Orks, weshalb wir nur die türkisfarbene Flotte vernichten und die Grünen sowie die Schwarzen in Ruhe lassen. Konzentrieren Sie sich nun auf die orange-farbene Flotte, welche vollständig versenkt wird. Achten Sie darauf, nicht zu nahe an die Küste der schwarzen Orks zu kommen, da die Todesritter sonst Wirbelstürme einsetzen. Ist die orangefarbene Flotte versenkt, beschießen Sie die Türme und landen mit einer starken Armee an der Küste. Zerstören Sie das Ork-Lager und bringen Sie TURALYON und DANATH zurück zum Kreis am Ausgangspunkt - der Level ist geschafft. Alternative für Könner: Speichern Sie ab, ehe die Helden den Kreis erreichen, und versuchen Sie, die schwarzen und grünen Orks zusätzlich zu vernichten.

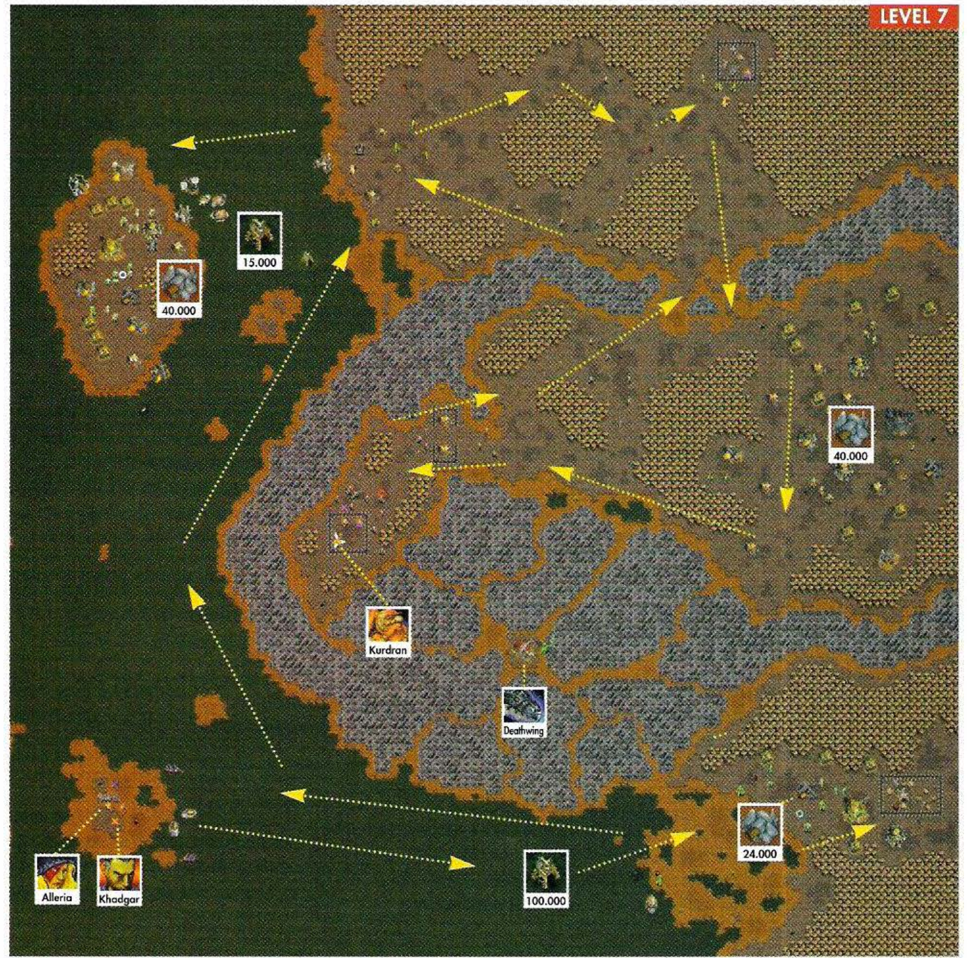


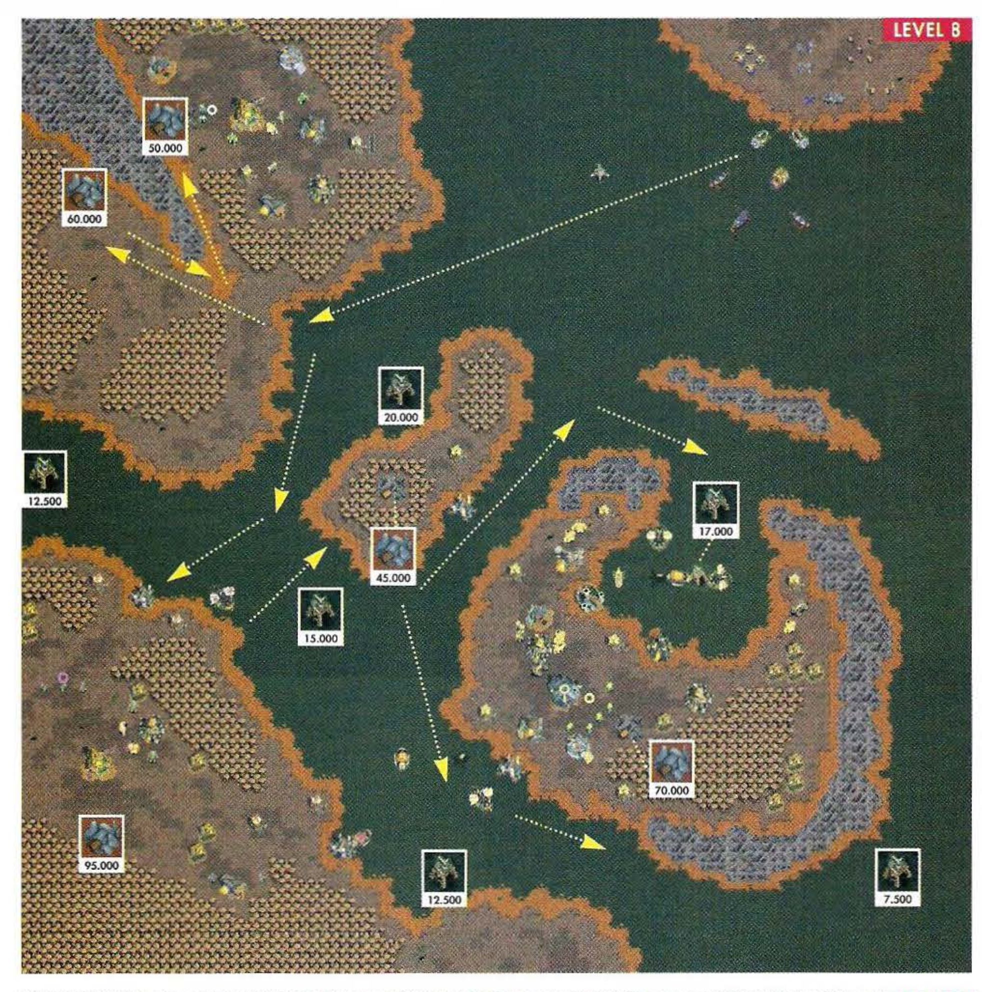
Level 7: Deathwing

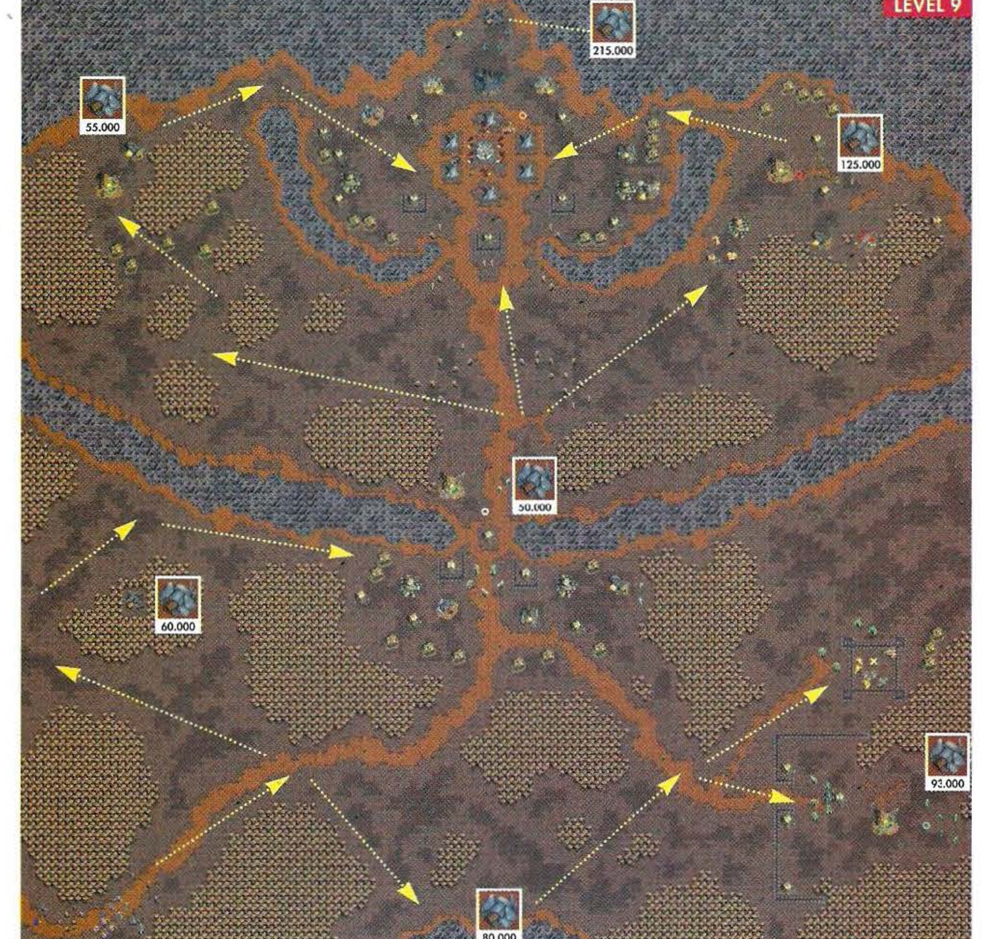
Missionsziele:

- DEATHWING und seine Brut töten
- KHADGAR, ALLERIA und KURDRAN müssen überleben

Zunächst landen wir mit unserer Truppe in der Nähe unseres U-Bootes an der östlichen Küste, erledigen die wenigen türkisfarbenen Orks und befreien unsere Verbündeten. Hier bauen Sie ein Lager auf, das wieder mit einigen Wachtürmen gegen die Drachen abgesichert wird. Die Mine hat nur 25.000 Einheiten Gold, was eine sparsame Ausgabenpolitik nahelegt. Fördern Sie Öl und gründen Sie eine starke Flotte, die sich auch gegen die Drachen verteidigen kann. Mit dieser und der restlichen Armee fahren Sie entlang der Küste in Richtung Norden. Achten Sie darauf, nicht zu früh mit den weißen Ork-Schiffen in Kontakt zu kommen. Landen Sie mit der Armee unterhalb der weißen Bohrinsel an der östlichen Küste. Jetzt wird es ein wenig unangenehm: Man muß schnell mit der Truppe an dem Turm vorbei und wieder nach Süden zurück. Greifen Sie den Turm nicht an, da sonst die restliche Meute auf Sie zustürzt. Die wenigen Gegner, die die Verfolgung aufnehmen, bereiten keine Probleme - auch die Skeletons sind nur Kanonenfutter. Wir marschieren nun in leicht nordöstlicher Richtung, beseitigen die vier Gegner und retten unsere Verbündeten. Greifen Sie das große Lager der roten Orks an. Nach







dessen Zerstörung befreien Sie KURDRAN, der sich westlich des Lagers befindet. Nach dieser Heldentat bewegen Sie sich wieder Richtung Landungspunkt, vernichten die Gegner und greifen mit Ihrer Flotte die gegnerischen Schiffe an. Die Küstenbefestigung wird ausgeschaltet, wobei sich KURDRAN als nützliche Unterstützung erweist. Mit den Fähren landen Sie auf der Insel und killen die Gegner. Hauptaufgabe ist es ja, DEATHWING zu vernichten. Ihn und seinen Horst haben wir in der Karte eingezeichnet.

Level 8: Kampf an der Küste

Missionsziele:
- Alle Gegner töten

Nicht herumtrödeln, sondern direkt in die Boote und an der westlichen Küste landen, dort zur Mine und eine gute Verteidigung aufbauen, da die weißen Orks ständig von Norden her angreifen. Sie müssen wirklich schnell sein, da die gegnerische Horde auch mit Landungsbooten ständig Angreifer absetzt. Wenn Sie eine entsprechende Armee beisammen haben, greifen Sie die weißen Orks an und vernichten das Lager. Da auch in diesem Level Drachen vorhanden sind, sollten Sie einige Wachtürme bauen. Südlich Ihrer Insel befindet sich eine ergiebige Ölquelle. Errichten Sie einen Hafen und bauen Sie eine starke Flotte auf, mit der Sie die violetten Orks unter Beschuß nehmen. Wie immer die Küstenbefestigung abfackeln und mit Landungstruppen den Rest ins Nirwana schicken. Mit Ihrer Flotte greifen Sie nun die große Insel in der Mitte an, und zwar sowohl an der nördlichen als auch an der südlichen Küste. Mit Fähren schicken Sie einige Ballistas und Magier auf die kleine Insel, auf der die eigentlich unwichtige Mine ist, und greifen von dort aus die gelben Orks an. Haben die Schiffe ihre zerstörerische Arbeit getan und ist der Gegner schwer angeschlagen, landen wir mit einer Armee und geben ihm den Rest.

Level 9: Im Herzen des Bösen

Missionsziele:
- Shadowmoon-Schloß zerstören
- NER`ZHUL's Heiligtum abreißen

Sie begeben sich nach Osten und errichten links neben der Mine ein Haupthaus. Jetzt sichert man die Mine mit Türmen, da von Osten her grüne Orks angreifen. Wie immer brauchen wir an dieser Stelle eine starke Verteidigung. Da hier auch wieder Drachen fliegen, sind Wachtürme unbedingt erforderlich. Die grünen Orks werden im folgenden in immer kürzer werdenden Abständen attackieren. Er-

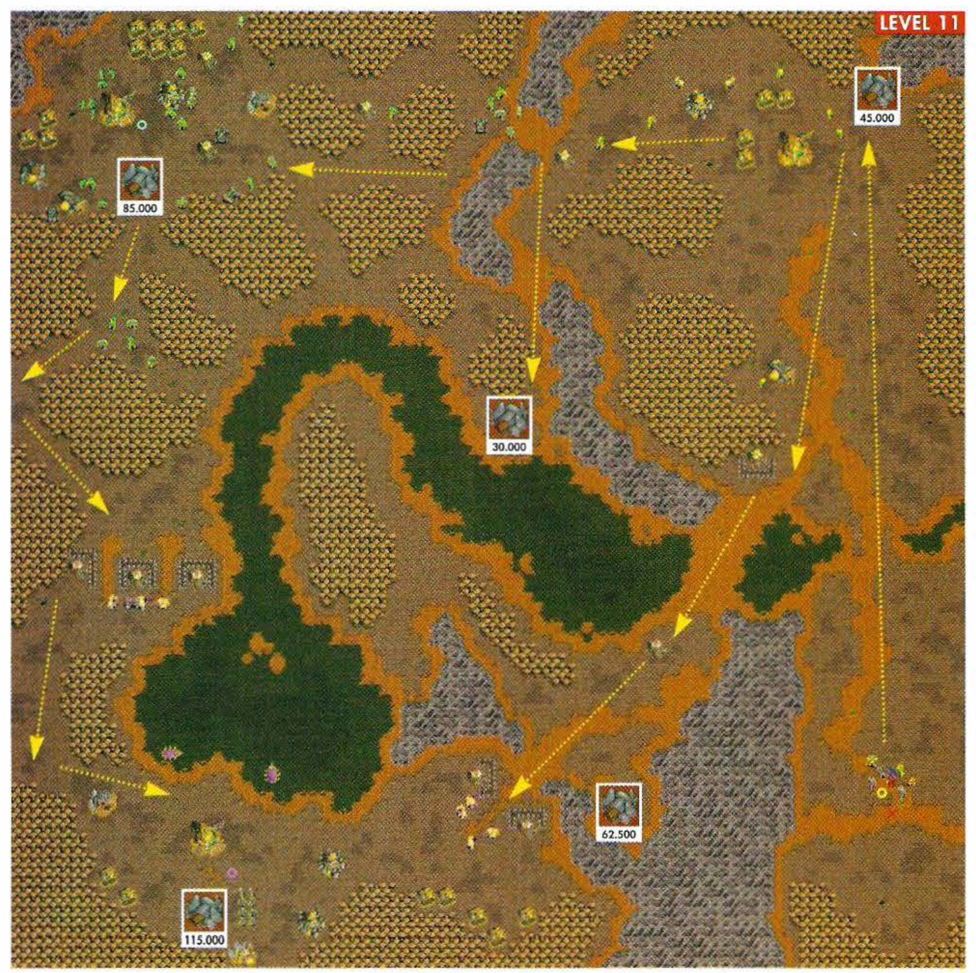


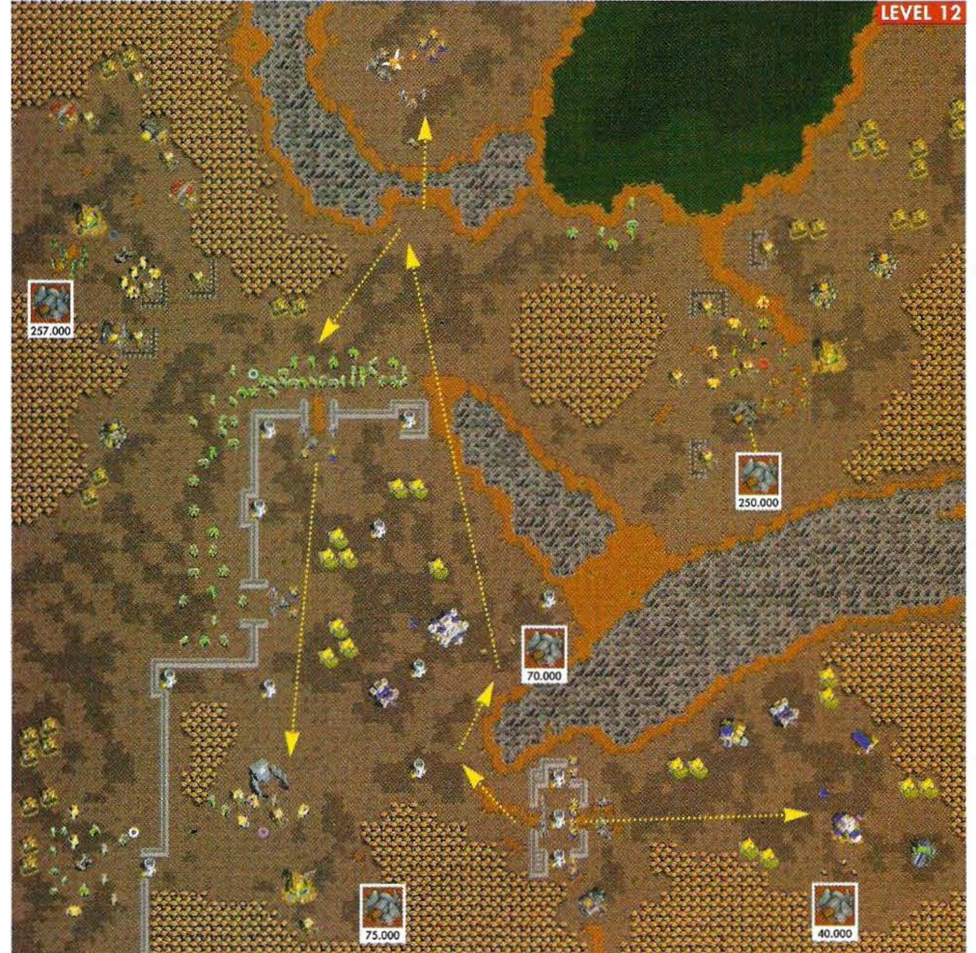
richten Sie Häuser (nicht zu weit im Norden), da von Norden Todesritter einfallen und Ihnen mit ihrem Feuerregen einheizen. Stellen Sie zur Sicherheit einige Paladine bereit, die mit Bogenschützen und Ballistas für Ruhe sorgen. Wenn Sie sich stark genug wähnen, greifen Sie mit einer Armee das Lager im Osten an, vernichten alles und befreien die Verbündeten. Nun schicken Sie einige Arbeiter mit Begleitschutz zur westlichen Mine, die von Bäumen umgeben ist. Hier bauen Sie ein Haupthaus, eine Kaserne und einen Turm der Magier. Drei Schutz-Türme sollten eigentlich reichen. Wir sammeln unsere Armee und greifen dann von Westen bzw. von Süden die weißen Orks an. Auf nach Norden! Mit einer kleinen Streitmacht werden im Westen die schwarzen Orks gekillt, ebenso die roten Orks im Osten. Mit dem Rest greifen wir die Mitte an, vernichten die Todesritter und fackeln alles ab. Sind erst einmal die weißen Orks beseitigt, verliert der Level seinen Schrecken.

Level 10: Belagerungszustand

Missionsziele:
- Ausharren, bis sich die Orks zurückziehen
- Alle Helden müssen überleben

Zunächst setzen Sie die Spiel-Geschwindigkeit nach unten und schicken einen Trupp nach Norden, um die angreifenden Orks auszuschalten. Bringen Sie die beiden Arbeiter oben in Sicherheit. Mittels der Schmiede erhöhen Sie die





Kampfkraft, während im Sägewerk die Pfeilstärke maximiert wird. Lassen Sie die Arbeiter direkt im Lager Gold abbauen, und bilden Sie die Ritter zu Paladinen aus. Sind die Orks im Norden ausgeschaltet, schicken Sie die zwei Arbeiter wieder nach oben: Einer sammelt Holz, der andere errichtet rechts des Hofes am unteren Waldrand einen ersten Wachturm. Diese Tätigkeit setzt er fort, bis Sie von Norden nach Süden ungefähr acht Wachtürme gebaut haben - natürlich mit der Hilfe einiger Kamaraden. Höfe werden wie immer links neben den Türmen gebaut, da so die in mehreren Angriffswellen vorstoßenden grünen Orks nicht direkt die Türme angreifen können. Die Drachen, die dort herumschwirren, sollten nun auch kein Problem mehr darstellen; für den Rest des Levels brauchen Sie sich nicht mehr um diese Ecke zu kümmern. Eine gelegentliche Reparatur reicht dann völlig, denn an der westlichen Front haben Sie wahrlich genug zu tun. Hier greifen ständig grüne und später weiße Orks an. Eine Verteidigung ist hier wichtig. Bauen Sie außerhalb der Festung viele Türme. Der Demolier-Gnom wird folgendermaßen eingesetzt: Südwestlich Ihres Lagers befindet sich eine Mine, die von zwei Türmen sowie von zwei Ogern bewacht wird. Schicken Sie den Demolier-Gnom mit Sprengauftrag auf den oberen der beiden Türme; mit etwas Glück werden die zwei Oger auch erwischt. Ihrem mächtigen Greif geben Sie nun den Auftrag, den anderen Wachturm zu vernichten. Danach heilen Sie ihn mit den Paladinen. KURDRAN wird nun unterhalb der Mine stationiert. Mit vielen Arbeitern errichten wir nun nördlich der Mine ca. 6 Türme in loser Formation. Zwei Türme unterhalb der Mine sorgen dafür, daß Sie ohne Probleme alle ankommenden Orks vernichten können. Achten Sie auch hier wieder auf die Todesritter, die Sie rechtzeitig ausschalten sollten. Da die weißen Orks nur über eine sehr kleine Mine verfügen, werden sie nach einiger Zeit ihre Peons zu der mittlerweile gut gesicherten Mine schicken. Tja, Pech für die Kleinen, da sie gegen Ihre Verteidigung kaum eine Chance haben. Mit wenig Gold läßt sich bekanntlich nichts mehr bauen, also lassen die Angriffe der Weißen nach einiger Zeit nach. Nun ist der richtige Zeitpunkt gekommen, um zurückzuschlagen. Stürmen Sie das westliche weiße Ork-Lager und zerstören Sie es. Von dort aus werden die türkisfarbenen Orks attackiert und vernichtet. Zwischenzeitlich lassen wir in der nord-östlichen Ecke von unseren Arbeitern einen Hafen bauen. Mit Öltankern beuten Sie das in der Nähe liegende Ölfeld aus und gründen eine Flotte mit ca. drei Fähren, die mit starken Kriegern gefüllt wird. Unsere Bodentruppen, die sich westlich nach Norden durchkämpfen, können nach dem Vernichtungskreuzzug ebenfalls in die Fähren gesetzt werden. Die Flotte vernichtet die Küstenbefestigung der violetten Gegner, bevor unsere Landungstruppen den Rest erledigen.

Level 11: Verrat des Laughing Skull

Missionsziele:
- Alle Gegner töten
- Alle Helden müssen überleben

Wir begeben uns direkt noch Norden und übernehmen die Stadt. Noch Westen wird mit einer Reihe von Türmen abgesichert, da Sie von westlicher Richtung Besuch bekommen werden. Lossen Sie aber einen kleinen Durchgang, um die Katapulte angreifen zu können. Unterhalb des Sägewerks werden auch einige Türme gebaut. Die Mine umfaßt lediglich 45.000 Einheiten Gold, was in diesem Stadium nicht allzuviel ist. Sobald Sie ein schlagkräftiges Heer aufgebaut haben, können Sie mit einer Truppe nach Westen vorstoßen und am Gebirge nach Süden wandern, wo sich auch eine Mine befindet. Stationieren Sie eine starke Truppe nordöstlich dieser Mine (30.000 Einheiten Gold), da von oben der Gegner angreift und Peons zur Mine schickt, die wir natürlich nicht am Leben lassen. Da Ihr Feind nur von Westen angreift, können Sie sich gut darauf einstellen. Wird das Gold knapp, lassen Sie Ihre Peons die Mine im tiefen Süden abbauen. Dringen Sie aber nicht zu weit vor, um keine Aktionen der violetten Orks auszulösen. Mit einer Armee werden dann die grünen Orks im Westen angegriffen. Nach deren Vernichtung geht's Richtung Süden, um die violetten Orks zu überrollen - eine Ihrer leichtesten Übungen.

Level 12: Der teuer erkaufte Sieg

Missionsziele:
- Dunkles Portal zerstören (kann nur von KHADGAR erledigt werden)
- KHADGAR muß überleben

Schicken Sie olle Truppen in die südöstliche Ecke der Karte. Warten Sie nun, bis der Gegner angreift, und beauftragen Sie den Magier mit dem Einsatz des Eisregens. Sind die türkisfarbenen Orks nahezu vollständig dezimiert, sprengen Sie Ihre Truppen oben frei und flitzen mit der Streitmacht gen Süden. Unterwegs auftauchende Gegner werden selbstverständlich geplättet. Sobald Sie unten angekommen sind, vereinigen Sie Ihre beiden Truppen zu einer Armee und greifen das Lager der weißen Orks an. In der Zwischenzeit bauen einige Arbeiter im Lager an der östlichen Ecke einige Wachtürme, da hier Drachen angreifen. Sind die weißen Orks vernichtet, klicken Sie KHADGAR an und geben ihm den Befehl, das Dunkle Portal anzugreifen. Tip: Es reicht in diesem Fall nicht, zuerst KHADGAR und anschließend das Portal anzuklicken. Damit dieser es automatisch angreift, müssen Sie das Angriffssymbol (die Faust mit den Blitzen) anklicken und DANN das Portal. Da Sie nun ständig von schwarzen und roten Orks von Westen und Osten angegriffen werden, bauen Sie co. sechs Felder von der 70.000 Gold-Mine oberhalb Ihrer Stadt noch Westen hin eine Reihe von etwa sechs Wachtürmen und drei Kanonentürmen - auf keinen Fall an der Mine, da sonst die Todesritter mit dem Feuerregen angreifen. Auf diese Weise attackieren eben nur normale Kämpfer und Drachen, die ober dank der Türme und der Armee keine Chance haben. Sobald KHADGAR das Dunkle Portal vernichtet hat, ist der Level gelöst und die Kampagne der Humons überstanden.

In der PC Games 9/96 folgt der zweite Teil der WarCraft 2 Expansion Set-Lösung. Dann nehmen wir uns der Ork-Kampagne an und bieten Ihnen erneut ausführliche Beschreibungen und detailliertes Kartenmaterial.

Text: Christian Gottschow
Mega-Screenshots: Blizzard / Florian Müller
Karten-Nachbearbeitung: Petra Maueröder

Komplettlösung

Urban Runner

Egal, ob Sie an den vielfältigen Widersprüchlichkeiten scheitern oder mit einer der zeitkritischen Stellen von Urban Runner Probleme haben - unsere Komplettlösung schafft Abhilfe. Schritt für Schritt klicken Sie sich problemlos durch den brandaktuellen interaktiven Thriller aus dem Hause Sierra/Coktel Vision.

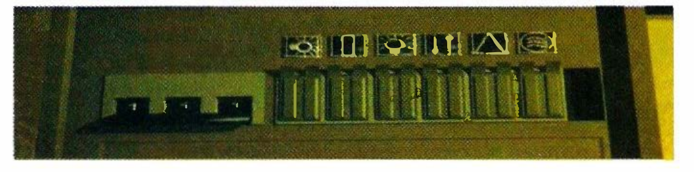
Kellerraum (Max)

1. Kleiderschrank (=> Mox entnimmt Angelhaken und Angelschnur)
2. Angelschnur mit Treppe benutzen (=> Max baut Stolperfolle)
3. Keller-Tür anklicken (=>Leibwächter wird hereingelockt)
4. Angelhaken mit dem Fuß des Wächters benutzen (=> Killer stürzt)
5. Leibwächter durchsuchen (=> Mox nimmt Nagelfeile)
6. Mit der Nagelfeile den losen Bockstein aus der Mauer kratzen (=> Stein löst sich, Griff wird sichtbar, Max kann entkommen)

Keller der Fabrik-Anlage (Max)

Grundsätzliches: Wechseln Sie möglichst oft den Raum und verharren Sie niemals über längere Zeit an einem Ort. Noch der dritten eingeblendeten Cut-Scene erscheint der Leibwächter und legt Max um.

1. Ins Zimmer mit den Karteischränken laufen
2. Karteischränke anklicken
3. Lichtschalter anklicken
4. Regale anklicken (=> Mox findet einen Lageplan)
5. Ins Zimmer mit dem Schaltkosten gehen, dort die Karteischrank-Sicherung anklicken und Sicherung entnehmen
7. Sicherung mit Stromversorgung des Wandschilds benutzen
8. Ins Zimmer mit dem Wandschild gehen
9. Wandschild onklicken (=> Farbfolge Rot-Rot-Grün-Rot merken)
10. Ins Zimmer mit dem Schaltkosten gehen
11. Sicherung mit Stromversorgung des Fahrstuhls benutzen
12. Beim Dokumentenfahrstuhl die ermittelte Farbfolge eintippen
13. Handgriff des Dokumentenfahrstuhls onklicken (=> Max erhält die Gebrauchsanweisung der Wosserpumpe)
14. Gebrauchsanweisung mit der LUPE betrachten
15. Ins Zimmer mit dem Karteischrank gehen
16. Papierunterloge unter dem Fuß der Sitzbank anklicken
17. Seite im Inventory mit der Gebrauchsanweisung benutzen (=> Informationen über die Wasserpumpe erscheinen im SPEICHER)
18. Ins Zimmer mit dem Schaltkosten gehen
19. Sicherung mit Stromversorgung der Wasserpumpe benutzen
20. In den Raum mit der Wasserpumpe gehen
21. Wasser-Druck auf dem Druckmesser ablesen
22. Beim Druckregler den Wert aus der Gebrauchsanweisung (2) einstellen (Funktionsweise: Im Uhrzeigersinn drehen - Druck wird erhöht, Gegen den Uhrzeigersinn drehen - Druck wird verringert.)
23. Wasserdurchfluß auf dem Zähler ablesen
24. Funktionsweise des Wasserdurchflusses ist identisch mit der des Druckreglers. Den Wert kontrollieren, bis „576" erscheint.
25. Sobald beide Werte eingestellt sind, Abfluß-Schalthebel betätigen
26. Gebäude durch das nunmehr leere Wasserbecken verlassen



Wohnung (Max)

1. Halogenblitz auf dem Tisch onklicken (=> Killer wird geblendet)
2. Handball anklicken (=> Killer wird außer Gefecht gesetzt)
3. Revolver des Killers anklicken
4. Filmdose anklicken (=> Killer flieht und läßt Zündholz-Brief zurück)

Besetztes Haus (Max)

1. Toilettentür onklicken (=> Toilettentür steht offen)
2. Lichtschalter onklicken
3. Brett vor der Toilette mitnehmen
4. „Versteck" anklicken
5. Wenn sich die Frau in der Toilette befindet, Versteck verlassen
6. Brett mit Toilettentür benutzen (=> Frau wird eingeschlossen)

Rumpelkammer (Max)

1. Hauptstromschalter an der Wand anklicken
2. Kobel (baumelt von der Decke) anklicken und doron ziehen
3. Ölkonister nehmen und mit dem Boden benutzen
4. Hauptstromschalter wieder aktivieren (=> Angreifer kommt um)

Hotel (Max)

1. In der Hotelhalle die Treppe anklicken und ins 2. Stockwerk laufen
2. Zimmertür 227 anklicken (=> Verlust des Schlüssels wird bemerkt)
3. Ohrring auf dem Hotelflur onklicken
4. Dem weiblichen Hotelgast im Hintergrund den Polizei-Ausweis vor die Nase holten (=> Hinweis auf Toschendiebin)
5. Der Frau im Vordergrund den Polizei-Ausweis zeigen
6. Zurück zum Hotelflur und Zimmer 227 mit dem Schlüssel öffnen
7. Raumpflegerin mit Ohrring bestechen
8. Zimmertür 225 onklicken
9. Taschendiebin onklicken (=> Zusammenarbeit vereinbaren)
10. Dame an der Rezeption wird von der Taschendiebin abgelenkt
11. Streichholz mit Papierkorb benutzen (=> Inhalt des Papierkorbs brennt)
12. Während die Empfangsdame noch einem Feuerlöscher sucht, rasch einen Blick ins Gästebuch werfen
13. Streichholzbrief und Foto des Killers kombinieren (=> Adresse liegt nun im SPEICHER)
14. Telefon an der Wand im Hintergrund der Lobby benutzen und Nummer des Clubs wählen (=> Reservierung für Poul Logronge)
15. Nummer des Empfangs wählen (=> sich als Logrange ausgeben und Reservierung stornieren lassen)
16. Am Empfang das Zimmer Nr. 225 verlangen (=> Zimmerschlüssel)
17. Im ersten Stock Tür mit Schlüssel öffnen und Zimmer 225 betreten
18. Karte des Zimmerservice neben dem Telefon onklicken
19. Champagnerkorton im SPEICHER onklicken
20. Nummer des Zimmers 227 wählen (=> Anwesenheit von Personen überprüfen)
21. Telefonisch bei der Hotelbor Champagner für Raum 227 bestellen
22. Im Hotelflur auf den Pogen warten und bei Gelegenheit Addo ansprechen

Billard-Klub (Max)

1. An der Tür klopfen und dem Angestellten (Sergio) den Polizei-Ausweis zeigen (=> Tür wird geöffnet)
2. Uhr an Sergio übergeben
3. Noch der Billard-Partie erhält Mox ein Stück Kreide

Büro von Marcos (Adda + Max)

1. Billardkreide mit den Tasten des Eingangs-Codes benutzen
2. Eintreffen einer „autorisierten Person" abwarten und das Eintippen des Codes beobachten
3. An der Konsole den Code eingeben (Endziffern: 429, also A429, B429 oder C429)

4. Wasserbecher vom Tisch nehmen und mit der rechten (!) Hand des Wachpostens benutzen (=> dieser erwacht und wankt zur Toilette)
5. Auf der nun unbewachten Tastatur den Aufzugs-Knopf betätigen
6. Rufknopf am Aufzug drücken
7. Oben angekommen, Schrank im Flur öffnen und durchsuchen
8. Büro-Locher hochheben (=> Konfetti fällt auf den Boden, Schlüssel mit TONY-Anhänger bleibt übrig)
9. Konfetti wegräumen
10. Das Büro von Marcos mit dem Schlüssel öffnen, betreten und unbedingt wieder absperren
11. Magnet-Tafel begutachten (=> Magnet mitnehmen)
12. Becher auf dem Schreibtisch untersuchen (=> Tinte und Kabel einstecken)
13. Kabel am Tresor befestigen und mit dem Notepad verbinden
14. Geheimcode eingeben (=> „227" im SPEICHER anklicken)
15. Als Paßwort „ADDA" eintippen (=> Safe öffnet sich, Alarm wird ausgelöst, Wächter erscheint)
16. Schnell das Licht ausschalten
17. Max und Adda verstecken sich in der kleinen Kammer und verriegeln die Tür von innen mit dem Magneten
18. Sobald der Wächter verschwunden ist, Versteck verlassen, Bürotür öffnen, zum Flur zurückkehren und das Gebäude verlassen

Lagerhalle (Adda)

1. In den Lieferwagen steigen
2. Jacke anklicken (=> Adda entdeckt eine Pille)
3. Die Jacke ein zweites Mal untersuchen (=> Adda findet den Reinigungsbon)
4. Reinigungsbon im SPEICHER anwählen und auf den Lieferanten-Namen klicken (=> „Mr. Félix")
5. Postkarte mitnehmen
6. Telefon-Nummer auf der Postkarte im SPEICHER anklicken
7. Decke ansehen (=> Adda nimmt die Greifzange mit)
8. Aus dem Lieferwagen aussteigen
9. Lieferschein rechts neben der Tür mit der Greifzange entfernen
10. Den Lieferschein im SPEICHER aufrufen und die Telefonnummer des Lagers herausfinden
11. In den hinteren Teil der Lagerhalle gehen
12. Adda ins „kleine Auto" einsteigen lassen
13. Auto-Telefon anklicken und Nummer der Freundin wählen
14. Auto-Telefon anklicken und Nummer des Lieferwagens wählen
15. Mit dem Telefon in der Lagerhalle den Lagerverwalters anrufen
16. Beide Telefon-Hörer zusammenschließen

Sackgasse (Max)

1. Blitzschnell nach rechts (!) zum „Ende der Sackgasse" rennen
2. Max geht vor dem Auto in Deckung
3. Zu Adda laufen, die bereits auf Max wartet

Hotelzimmer (Max)

1. Pille in der Süßigkeiten-Schale verstecken
2. Geheimtinte mit dem Geheimdokument benutzen
3. Aus der Mini-Bar die Whisky-Flasche entnehmen
4. Falschen Polizei-Ausweis mit dem Etikett der Flasche benutzen
5. Beim Auto des Inspektors die Geheimtinte mit der Decke benutzen
6. Kofferraum anklicken

Zeitungsredaktion (Adda)

1. An der Tür lauschen
2. Briefe aus der Postablage entnehmen
3. Klebestift mitnehmen
4. In der Kaffee-Ecke Wasser erhitzen (Wasserflasche anklicken) und über dem Wasserdampf einen der Briefumschläge öffnen
5. Nachricht von Max an Freddy in den offenen Umschlag stecken und mit dem Klebestift verschließen
6. In Freddys Büro gehen und ihm die Post überreichen (=> Dale untersucht die Briefe, schöpft aber keinen Verdacht)

7. Adda wirft die Schachtel mit den Büroklammern um (=> Dale wird abgelenkt, Freddy verstaut das grüne Dossier in Dales Mantel)
8. Adda kocht im Vorzimmer Kaffee, kehrt damit in Freddys Büro zurück und schüttet ihn „versehentlich" auf Dales Mantel
9. Adda nimmt den Mantel mit und durchsucht ihn (=> Visitenkarte, Bonbons, Dossier)

Friedhof (Max)

1. Dem Chauffeur die Whisky-Flasche geben
2. Bei der Beerdigung Dr. Dramish anklicken
3. Den Handschuh von Dr. Dramish anklicken
4. Friedhof verlassen
5. Die drei geparkten Autos anklicken
6. Durch die Fensterscheibe hindurchsehen und Handschuh anklicken
7. Hinterreifen des Autos mit dem Schlüsselanhänger zerstechen
8. Kofferraum des Autos anklicken (=> ins Auto einsteigen)
9. Aus dem Handschuhfach die Partitur und das Fläschchen nehmen
10. Fläschchen (Herzstärkungsmittel) mit dem Whisky benutzen

Haus von Dr. Dramish (Adda)

1. Im Vorgarten den Holzstab neben der Tür mitnehmen
2. Karamelbonbon mit Holzstab benutzen
3. Klebrigen Stock mit dem Briefkasten in der Tür benutzen
4. Brief der Versicherungs-Gesellschaft im SPEICHER abrufen; alle Absätze anklicken und durchlesen
5. Zum Garten im Hinterhof gehen
6. Fernglas anklicken (baumelt von einem Baum herunter)
7. Mit dem Fernglas die drei Überwachungskameras enttarnen (auf Lichtreflexe achten)
8. Elsternnest herausfinden und untersuchen (=> kleiner Schlüssel)
9. Den Schlüssel mit dem Schloß des Hintereingangs benutzen
10. Schublade des Schränkchens öffnen (=> Tonbandgerät)
11. Papierkorb zweimal untersuchen (=> Papierfetzen und Steckkabel)
12. Im Garten das Tonbandgerät mit dem Elsternnest benutzen
13. In den Raum vor dem Labor zurückkehren
14. Die Brille von der Weihnachtsmann-Maske entfernen
15. Brille für den Notentipp-Code (rechts neben der Tür) benutzen
16. Aufgenommene Melodie des Tonbandgeräts anhören und mittels der Tastatur nachspielen (beachten Sie die Rückseite der Partitur, die bei der Entschlüssung des Codes eine enorme Hilfe darstellt)
17. Code eintippen: EEFGGFED (Melodie von „Freude schöner Götterfunken") und Labor betreten
18. Im Labor die Tasche des Kittels untersuchen (=> Zange)
19. Kabel zum Sicherheitsschrank (links oben) anklicken
20. Zange mit dem nicht ummantelten Teil der Leitung benutzen
21. Steckkabel mit dem abisolierten Kabel benutzen
22. Offenen Geldschrank anklicken (=> Adda findet Mikrofilme)
23. Beide Mikrofilme mit dem Elektronen-Mikroskop untersuchen (=> Codes werden im SPEICHER abgelegt)

Cafeteria (Max)

1. Rechtzeitig den Button „In Deckung springen" anklicken.
2. Auf der Straße die Brille in den Mülleimer werfen

Trickspieler (Max)

1. Uhren auf dem Tisch ansehen (=> Max fällt Marcos' Uhr auf)
2. Dem Trickspieler die Visitenkarte des Inspektors zeigen
3. Dreimal erraten, auf welcher der drei Karten sich die Karo-Dame befindet (Die Erfolgsquote ist zufallsbedingt: Man hat beliebig viele Versuche, und es gibt keinerlei Anhaltspunkte.)
4. Max erhält die Marcos-Uhr

Hintereingang des Clubs (Max)

1. Geheimdokument mit der LUPE betrachten (=> Geheimtinte entlarvt die Kombination 4-2-1)
2. TONY- oder PAUL-Schlüssel mit dem Schloß benutzen: Viermal links, zweimal in der Mitte und einmal rechts umdrehen.

Institut (Max)

1. Zeitmesser (neben der Tür) mitnehmen
2. Keinesfalls die Tür öffnen; stattdessen nach rechts marschieren und durch die Fensterscheibe linsen
3. Zeitmesser auf den Fenstersims legen
4. Sobald der Zeitmesser klingelt, Tür öffnen und den Raum betreten
5. Kevork mit dem Messer bedrohen (=> Dr. Dramish gesteht, Kevork befreit sich und erschießt seine Komplizin)
6. Den Magneten mit der Schließanlage kombinieren

Geheimsaal (Max)

1. Uhr mit der LUPE betrachten
2. Am Stellrad ziehen (=> Gehäuse öffnet sich)
3. Stellrad herausziehen und mit dessen Spitze auf die Mitte der Uhr drücken (=> Zeiger stellen sich auf 12 Uhr)
4. Stellrad wieder am ursprünglichen Platz anbringen
5. Uhr herumdrehen und den inneren Kranz so lange betätigen, bis drei kleine „Zapfen" auftauchen
6. Äußeren Kranz anklicken (=> Markierung rastet an einem der Zapfen ein) und Stellrad drücken. Diesen Vorgang genau zweimal wiederholen
7. Deckel mit dem Stellrad schließen
8. Aktivierte Uhr mit dem Schloß benutzen

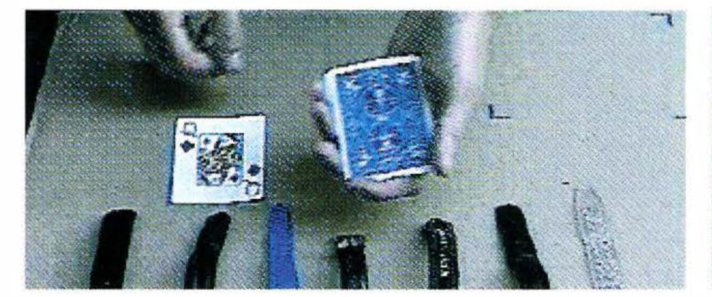
Schaltraum (Adda)

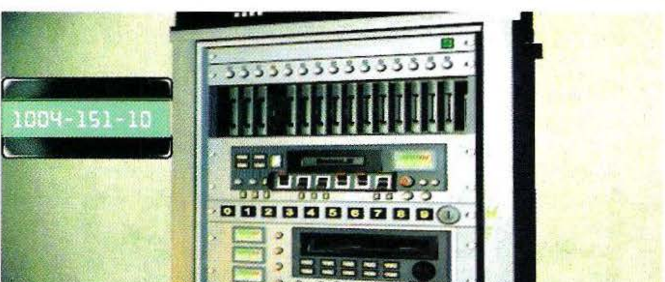
1. Schubladen durchsuchen (=> Laser und Fernbedienung)
2. Hinter dem Tisch befindet sich ein Insektizid-Zerstäuber
3. Mit der Fernbedienung die Nummer des Zimmers mit dem Inspektor (A2) einstellen
4. Fernsteuerung betätigen und mit dem Empfänger (links neben der Tür) benutzen (=> Explosion in Raum 2)
5. Kevork mit dem Insektizid außer Gefecht setzen, Killer mit dem Laser ausschalten
6. In Kevorks Tasche findet Max einen weiteren Schlüssel (LEV)

Konsole (Max)

1. Konsole einschalten (Schalter befindet sich oben rechts)
2. Unter der LUPE die Papierfetzen zusammensetzen
3. Mittels Rückgabeknopf die Karten aus der Konsole nehmen, betrachten und die zum Plan passende Karte suchen (vierte von links)
4. Karte ins Lesegerät einschieben
5. Den zweiten, dritten und sechsten Schalter drücken (ergibt sich aus den Modulen S2, S3 und S6)
6. Durch einen Druck auf den roten Knopf bestätigen
7. Mikrofilm-Codes eingeben (ggf. nochmals die Mikrofilme ansehen) und mit dem jeweils korrekten Schlüssel quittieren. Die römischen Zahlen müssen in arabische Ziffern übersetzt werden: MIV = 1004 plus TONY-Schlüssel, CLI = 151 plus PAUL-Schlüssel, X = 10 plus LEV-Schlüssel (=> Videoband stoppt)
8. Schlußsequenz: Max entkommt und wird von DD gerettet

Petra Maueröder ■





Indycar Racing 2

Wie auch bei Nascar Racing gibt es in Indycar-Racing 2 ein nicht dokumentiertes Extra. Geben Sie einfach unter DOS im Indycar Stammverzeichnis „**PAINTKIT**" ein und schon können Sie alle Autos und die Teamkleidung editieren.

Jörg Steinhauser

FIFA Soccer '96

Sollten Sie Schwierigkeiten haben, bei FIFA Soccer '96 die Eckbälle zu verwandeln, probieren Sie doch einmal diesen Trick aus. Plazieren Sie den „Zielkreis" ungefähr in Höhe des Elfmeterpunktes und drücken Sie beide Knöpfe des Joysticks für ca. 2 Sekunden gleichzeitig. Dann einfach den Joystick in Richtung Tor bewegen (Achtung: nur in die Richtungen links oder rechts) und schon befindet sich Ihr Ball im Netz.

Florian Schlachta

Grand Prix Manager

Sollte Ihnen das Geld knapp werden und kein Motor gratis angeboten werden, dann kaufen Sie einfach im neuen Jahr keinen Motor. Daraufhin erscheint dann die Meldung: „Ich habe einen Vertrag für 1 Rennen abgeschlossen". Sie erhalten aber trotzdem einen Nissan Motor, der im übrigen gar nicht schlecht ist, für 1 Jahr gratis.

Markus Syen

Witchaven 2

Um die folgenden Cheat-Codes anwenden zu können, müssen Sie als erstes die Backspace-Taste einmal drücken, den Code eingeben und zum Abschluß mit Return bestätigen.

Code	Wirkung	Code	Wirkung
MARKETING	Unverwundbarkeit	**POTIONS**	alle Tränke
WEAPONS	alle Waffen	**SPELLS**	alle Zaubersprüche
HEALTH	Lebenspunkte auf 100, danach Energietränke	**KEYS**	alle Schlüssel
ARMOR	mehr Rüstung	**INVIS**	Unsichtbarkeit
STRENGTH	mehr Stärke	**NUKE**	Alle Gegner im Level tot
		LEVEL##	Zu Level ## teleportieren

Christian Görz

Batman Forever

Wer bei Batman Forever nicht mehr weiter kommt, dem hilft dieser kleine Schummeltrick garantiert weiter: Wenn die Frauenstimme am Anfang des Spiels „Game activated" sagt, tippten Sie einfach das Wort „**LULLABY**" ein und haben von nun an die Möglichkeit, alle Level anzuwählen. Außerdem ist es nun ein leichtes, mit der Taste „**F10**" alle Gegner zu vernichten. Als letzte Spielerleichterung haben Sie alle im Spiel benutzbaren Waffen zur Verfügung gestellt.

Uwe Biederberg



POLE-POSITION:

Als erstes ein Lösungsvorschlag für Leute, die die ewige Reparatur an ihrem Rennwagen leid sind: Tragen Sie mit dem Editor in die Datei „F1.CFG" bei der dritten Zeile das Wort „CHEATS" (unbedingt in Großbuchstaben) ein. Nun könnt Ihr mit Shift+R alle Eure Fahrzeuge reparieren.

ELISABETH I.

Ein paar weitere Tips für die Spieler von Elisabeth I. wollen wir Ihnen diesmal verraten:

1. Handlen Sie mit verschiedenen Waren! Die Preise in Elisabeth I. richten sich sehr stark nach Angebot und Nachfrage. Das Angebot berechnet sich allerdings nicht nur nach der Ware, die der Händler am Lager hat, sondern aus dem Lagerbestand des Händlers plus der Ware des Spielers (Lager und Schiff).

2. In der vorletzten Ausgabe hat sich leider ein kleiner Tippfehler eingeschlichen - wir bitten Sie, das zu entschuldigen. Es stimmt natürlich nicht, daß Sie in Algier günstig Wein und Bier einkaufen können. Die genannten Waren müssen Sie stattdessen zu den Muselmanen bringen.

3. Als recht gute Handelsroute hat sich für den Anfang folgende herausgestellt:
In London sollten Sie Tuche, Pelze (falls der Preis kleiner als 55 ist) und Bier (Preis kleiner als 18) bzw. Wein (Preis kleiner als 30) einkaufen. Nun ist es günstig, nach Lissabon zu schippern, dort die Pelze zu verkaufen und neues Bier nachzukaufen. Anschließend geht die Route weiter nach Algier, wo Sie das gesamte Bier und den Wein verkaufen. Das leere Schiff jetzt mit Tuch bis zur maximalen Ladefähigkeit vollpacken (dies klappt nur am Anfang, später sollten Sie etwas kleinere Mengen nehmen). Nach der Beladung des Schiffes nach Barcelona segeln und dort das Tuch in Seide umtauschen (Preis kleiner 180). Mit der Seide fahren Sie nun zurück nach Lissabon, um dort die Seide in bare Münze umzuwandeln. Mit dieser Handelsroute haben Sie schließlich einen großen Batzen Geld verdient und können sich nun die Leerfahrt nach London leisten, um dort das mittlerweile arg angeschlagene Schiff reparieren zu lassen.

4. Noch eine Anmerkung zu den ersten beiden Aufträgen, die sich häufiger im Spielverlauf ergeben. Der eine (Start zwischen dem 01.12.58 bis 31.03.59) kommt automatisch. Wenn Sie diesen Auftrag allerdings als erstes spielen, verpassen Sie einen anderen, ebenfalls sehr wichtigen Auftrag (Start zwischen dem 01.11.58 bis 31.01.59). Um diesen zu bekommen, laufen Sie einfach in eine Stadt an (außer London und Barcelona) und gehen dort in die Taverne wo sich der Rest von selbst ergibt.

Wir hoffen, Ihnen auch diesmal wieder ein Stück weitergeholfen zu haben und wünschen viel Spaß beim Spielen.



Civilization 2

Der Editor

TEIL 2

Bauten und Weltwunder lassen sich wesentlich einfacher manipulieren als Fortschritte. Unter dem Punkt IMPROVE finden wir sämtliche Vertreter dieser Kategorie. Wir manipulieren stellvertretend das Weltwunder Isaac Newton's College, welches sich wie folgt präsentiert:

Isaac Newton's College, 40, 0, ToG,

Zunächst entschlüsseln wir das Ganze wieder:

Name des Bauwerks, Kosten, Instandhaltung, Voraussetzung

Wie Sie wissen, bringt regelmäßiges Lesen der PC Games einen unglaublichen intellektuellen Benefit. Daher ist es nur passend, daß Isaac Newton's College mit der PC Games-Redaktion ersetzt werden soll.

In nur vier Schritten ist das einfach durchführbar.

1. Der neue Name des Bauwerks wird eingesetzt.

PC Games-Redaktion, 40, 0, ToG,

2. Ein solch unglaublich effizienter Think Tank wie der unsere kostet natürlich etwas. Diese Eingabe wird übrigens vom Computer mit der „Anzahl der Reihen in einem Schildbehälter" unter dem Punkt COSMIC multipliziert. So ergeben sich die tatsächlichen Kosten für die Anschaffung dieses Wunders.

PC Games-Redaktion, 10, 0, ToG,

3. Irgend jemand muß schließlich unseren Leserbriefonkel bezahlen. Unser aufwendiger Lebensstil fordert dem Verlag so manches Opfer ab. Daher setzen wir für die Aufrechterhaltung des Redaktionsbetriebs den folgenden unglaublichen Wert ein:

PC Games-Redaktion, 10, 1, ToG,

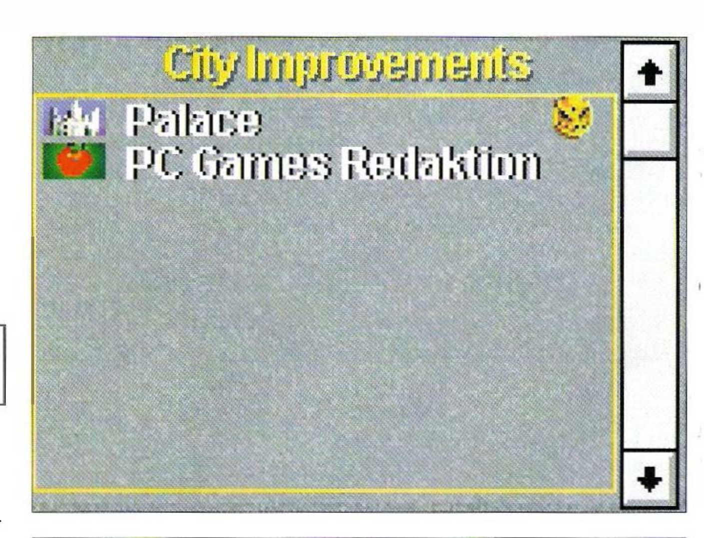
4. Und welcher technische Fortschritt ermöglicht es uns Monat für Monat, allen eine Nasenlänge voraus zu sein? Keine Ahnung. Daher:

PC Games-Redaktion, 10, 1, nil,

Oder ist es vielleicht doch der denkende Computer? In dem Fall:

PC Games-Redaktion, 10, 1, U1,

MERKE: Manipulation der Weltwunder und/oder Bauten wirkt sich (leider) nicht auf deren Einträge in der Civilopädie aus.





Unser neues Wunder fügt sich nahtlos in das Stadtbild ein, oder? Leider wird die PC Games-Redaktion nicht in der Civilopädie eingetragen (oben). Das Richtfest! Rom baut als erste Zivilisation das neue Wunder! Alle Wege führen nun zur PC Games-Redaktion (unten).

Coupon
Kleinanzeigen

Sie werden es sicherlich schon bemerkt haben: seit letzter Ausgabe finden Sie die Kleinanzeigen bei PC GAMES auf der Cover-CD-ROM. Das hat für Sie gleich zwei Vorteile: Sie können jetzt gezielt nach einem gewünschten Programm oder einem Peripheriegerät suchen und im Heft ist wieder mehr Platz für interessante Artikel. Die Teilnahmebedingungen haben sich hingegen nicht geändert: Sie müssen nur den Coupon ausschneiden, Ihren Text eintragen und DM 5,- in bar oder als Scheck beilegen. Wir müssen aber davon absehen, Verlosungs- oder Verschenkaktionen (der 100., der mir 10 Mark schickt, bekommt eine Diskette) und dubiose Kettenbriefe zu veröffentlichen. Solche Anzeigen werden nicht abgedruckt und aus Aufwandsgründen auch nicht zurückgeschickt! Schicken Sie den Coupon an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: Kleinanzeigen
Isarstraße 32-34
90 451 Nürnberg

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von **PC GAMES** den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik: ____________

Private Kleinanzeigen: maximal 4 Zeilen mit je 26 Buchstaben inkl. Absender; Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ❑ in bar ❑ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich **alle Rechte** an den angebotenen Sachen besitze.

Private Kleinanzeigen in PC Games Disc & Mag

Anschrift

Datum .... Ort .... Unterschrift ....

COUPON FÜR PROGRAMMEINSENDUNGEN

KENNWORT: PROGRAMMEINSENDUNG

Vorname, Name ....

Straße, Hausnummer ....

PLZ, Ort ....

Hiermit erteile ich dem Computec Verlag die uneingeschränkte, unbefristete Erlaubnis, mein

❑ Cheatprogramm
❑ Spiel
❑ Level

.... (Name des Programms) auf den Datenträgern des Computec Verlages zu veröffentlichen. Mit meiner Unterschrift bestätige ich, daß ich der alleinige Rechteinhaber bin. Gleichzeitig bestätige ich, daß durch die Veröffentlichung keinerlei Rechte Dritter verletzt werden, z. B. aufgrund von Sounds, Musikstücken, Grafiken oder sonstigen Programmteilen, die im oder durch das Programm verwendet werden und von denen die Rechte bei Dritten liegen. Sofern zu einem späteren Zeitpunkt von mir die Rechte an Dritte abgegeben werden, informiere ich unverzüglich den Verlag.
In jedem Fall stelle ich den Verlag von Ansprüchen Dritter, die durch die Veröffentlichung entstehen, frei.

Datum, Unterschrift ....

COUPON FÜR COMMAND & CONTACT

KENNWORT: COMMAND & CONTACT

Ich möchte ◯ teilnehmen ◯ ausscheiden
(bitte entsprechendes Kästchen ankreuzen)

Name, Vorname ....

Straße, Hausnummer ....

PLZ, Wohnort ....

Telefon ....

(Unterschrift) ....

Wenn „Teilnehmen" angekreuzt wurde, bitte beachten:

Mit meiner Unterschrift erteile ich dem Computec Verlag die Erlaubnis, meine vollständige Adresse und Telefonnummer auf der Cover-CD-ROM der PC GAMES zu veröffentlichen. Wenn ich an dieser Aktion nicht länger teilnehmen möchte, teile ich dies dem Computec Verlag in schriftlicher Form mit.

Ich suche für folgende Spiele noch Mitspieler

....



EINSENDUNGSRATSCHLÄGE TIPS & TRICKS

Damit die Rubrik Tips & Tricks in Zukunft noch größer und besser wird, möchten wir Sie bitten, bei der Einsendung von Ihren Spielehilfen die folgenden Ratschläge zu beachten:

1. Die eingesandten Tips & Tricks müssen von Ihnen selbständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.

2. Kurze Spieletips (sog. Kurztips) finden auch auf einer Postkarte ausreichend Platz. Das spart Ihnen Geld und uns unnötigen Aufwand.

3. Wenn Sie eine längere Komplettlösung anfertigen, so möchten wir Sie bitten, diese auf Diskette zu uns zu schicken. Das gewährleistet eine sehr viel schnellere Bearbeitung und erspart uns einige Nervenzusammenbrüche.

4. Karten und Skizzen sollten frei sein von überflüssigen Strichen und sich lediglich auf das Wesentliche konzentrieren. Die Bilder mit einem Zeichenprogramm zu erstellen und auf Diskette zuzuschicken, ist häufig die beste Lösung. Wenn möglich, freuen wir uns auch über bereits im Grafikformat GIF, TIF oder PCX abgespeicherte Zeichnungen bzw. Screenshots zu Ihrem Tip.

5. Bei einer Veröffentlichung Ihres Cheats oder Ihrer Komplettlösung können Sie mit einem Betrag von bis zu 300 Mark rechnen. Ein Kurztip wird meistens mit 20 bis 100 Mark honoriert, eine Komplettlösung mit 100 bis 300 Mark - abhängig von Qualität und Quantität.

6. Wenn Sie ein nützliches Cheatprogramm entwickelt haben, das Sie auch anderen Lesern zur Verfügung stellen möchten, so können Sie uns dieses auch zuschicken. Vielleicht findet sich noch ein Plätzchen auf unserer Cover-CD-ROM!

Natürlich freuen wir uns über jede Einsendung, auch wenn die aufgelisteten Ratschläge nicht genauestens befolgt wurden. Ihre Tips & Tricks zu den Spielen schicken Sie bitte an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion PC GAMES
Kennwort: TIPS & TRICKS
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Garantie

COVERDISK UND CD-ROM 8/96

Wir übernehmen die Garantie, daß jede Coverdisk und jede CD-ROM unser Haus in einem einwandfreien Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, so bitten wir Sie, die Diskette oder CD-ROM erst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so schicken Sie bitte den Coupon **(zusammen mit dem Aufkleber oder der CD-ROM)** an folgende Adresse:

Astat Media GmbH
Reklamationen PC Games
Am Steinacher Kreuz 22
90 427 Nürnberg

PC GAMES 8/96

○ DISKETTE ○ CD-ROM

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

COUPON FÜR Q-CHECK

Ihre Meinung ist uns wichtig! Wir wollen von Ihnen wissen, ob Sie mit unserem Leserservice in der Reklamationsabteilung zufrieden sind. Beantworten Sie bitte die folgenden, kurzen Fragen, damit wir in Zukunft noch besser auf Ihre Probleme eingehen können.

Hatten Sie in den letzten drei Monaten Grund zur Reklamation Ihrer CD-ROM?

❑ Ja
❑ Nein

Falls Ja, wie lange hat der Ersatz Ihrer CD-ROM gedauert?

❑ bis zu einer Woche
❑ länger als eine Woche
❑ länger als drei Wochen
❑ länger als vier Wochen

War Ihre CD-ROM defekt und haben Sie dennoch nicht reklamiert?

❑ Ja, Ausgabe ____
❑ Nein

Falls Ja, waren Sie mit der Betreuung zufrieden, wurde Ihnen geholfen, haben Sie einen Ansprechpartner bekommen?
Geben Sie bitte eine Schulnote von 1 (sehr gut) bis sechs (sehr schlecht): ____

Hatten Sie in den letzten drei Monaten technische Fragen an unsere Hotline?

❑ Ja
❑ Nein

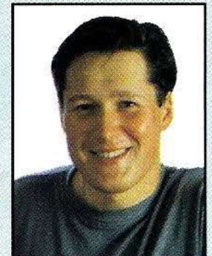
Schicken Sie den Coupon an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: PCG Q-CHECK
Isarstraße 32-34
90 451 Nürnberg



CD-ROM 08/96

„Wie gefallen Ihnen eigentlich unsere USA-Reportagen?" fragten wir Sie in Ausgabe 7/96 an dieser Stelle. Ganze 12 Antworten erreichten uns auf diese Frage. Auch wenn 100% dieser Zuschriften von den AVI-Filmen begeistert waren, finden wir, daß das etwas wenig ist. In diesem Monat haben alle unsere Leser ein neue Chance, ihre Meinung kundzutun. Markus Krichel war nämlich erneut unterwegs - diesmal auf der E3, der derzeit größten Computerspiele-Messe. Auch wenn Sie Oliver Mennes Messebericht in der letzten Ausgabe bereits gelesen haben, finden Sie hier zahlreiche neue Infos. Was wir in erster Linie mit dieser Reportage erreichen wollen, ist, Ihnen ein bißchen von dem Flair zu vermitteln, das diese Show auf ihre Besucher ausstrahlt. Zum Thema „Leserresonanz" gibt es natürlich auch viel Positives: Die Rubrik Lesereinsendungen hat sich innerhalb kürzester Zeit zu einem echten Renner entwickelt. Wenn Sie selber Spaß daran haben, sich durch die zahlreichen Levels und Spiele der kreativen Hobby-Programmierer zu klicken, haben Sie sicherlich schon festgestellt, daß dort echte Schätze schlummern. Zur Zeit haben wir die Zahl der veröffentlichten Lesereinsendungen pro Monat aus Platzgründen auf 20 limitiert. Wenn der Strom an guter Software aber auch in Zukunft weiter anhält, wird diese Grenze in absehbarer Zeit fallen. Wir denken zur Zeit sogar über eine neue Auszeichnung nach - eine Art „Leser-Award", den wir monatlich für die besten Einsendungen vergeben möchten. Wie stehen Sie dazu? Unser Leserbrief-Onkel Rainer Rosshirt wartet bereits sehnsüchtig auf Ihre Meinung.





Thomas Borovskis

INHALT

D

Demos

Bugfixes/Updates

Special



COVER CD-ROM 08/96



Und so gehen Sie vor

Legen Sie die CD-ROM in Ihr Laufwerk ein und wechseln Sie auf den entsprechenden Laufwerksbuchstaben. In den meisten Fällen reicht es, jetzt einfach das File „START.BAT" aufzurufen. Sollten Sie mit den Demos auf der CD-ROM Probleme haben, was sich zum Beispiel dadurch äußern kann, daß ein Spiel nicht richtig startet oder Ihr System beim Start abstürzen läßt, so beachten Sie bitte die jeweiligen Mindestanforderungen der einzelnen Demos im Menüprogramm (EMS, XMS, RAM usw.). Wenn Sie nicht wissen, wie sich die Einstellungen in Ihrer CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT den Anforderungen entsprechend verändern lassen, so schlagen Sie bitte in den Handbüchern Ihres Computersystems nach. Sollte das grafische Menüprogramm in sehr seltenen Fällen nicht auf Ihrem Computersystem laufen, lassen sich die meisten Demo-Programme auf der CD-ROM auch „von Hand", das heißt vom DOS-Prompt aus, installieren oder starten.

Den Garantiecoupon und die Reklamationsadresse finden Sie im Tips & Tricks-Teil. Sollte ein Programm nicht funktionieren, lesen Sie bitte zuerst den Abschnitt „Bevor Sie reklamieren".

Bevor Sie reklamieren...

Da die Demoprogramme auf unserer CD-ROM meist sehr frühe Versionen der jeweiligen Spiele sind, kann es zu Inkompatibilitäten mit „exotischer" Hardware kommen. Läßt sich ein Demo in Ihrer Standard-Konfiguration nicht auf Anhieb starten, so sollten Sie die Beschreibung ein erneutes Mal gut durchlesen. Falls auch eine Änderung Ihrer Konfigurationsdateien (z. B. mit EMS-Speicher) keine Abhilfe schafft, könnte es sein, daß Sie eine Grafik- oder Soundkarte in Ihrem Computersystem haben, die mit der Demo nicht richtig zusammenarbeitet. In diesem Fall handelt es sich um keine Beschädigung der CD-ROM. Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir keine Gewähr dafür übernehmen können, daß sich jede Demo auf jedem beliebigen Rechner starten läßt. Bei Fehlern, die eindeutig auf eine Beschädigung der CD-ROM hinweisen („Lesefehler von Laufwerk D:" oder ähnliche), bekommen Sie aber selbstverständlich Ersatz.

Wichtiger Hinweis:

Der Computec Verlag übernimmt keinerlei Haftung für Datenverluste oder andere Schäden, die durch Benutzung der PC Games-Datenträger entstehen. Alle Datenträger werden vor Verlassen unseres Hauses anhand der aktuellsten Virenscanner auf Virenbefall geprüft. Bei monatlich rund 50 neuen, unentdeckten Viren kann eine Infektion aber nicht ausgeschlossen werden. Da zwischen der Fertigstellung der Cover-CD-ROM und dem Erscheinungstermin im Handel mehrere Wochen liegen können, empfehlen wir Ihnen den Einsatz eines Anti-Virus- bzw. Virus-Shield-Programms.

Wichtiger Hinweis für Win 95-Benutzer

„Unter Windows 95 einfach 95START.EXE doppelklicken!"

Für Windows 95-Benutzer empfiehlt es sich generell, vor dem Start der PC Games CD-ROM das Betriebssystem mit dem Befehl „Start/Beenden/Computer im MS-DOS-Modus starten" herunterzufahren - auf diese Weise werden Speicherkonflikte mit manchen Demoprogrammen vermieden. Trotzdem haben wir unser Bestes getan und das PC Games-Menüprogramm auf die Erfordernisse eines Windows 95-Systems angepaßt. Wenn Sie das PC Games-Menü unter Windows 95 starten wollen, klicken Sie bitte die Datei „95START.EXE" doppelt. Da viele Demos noch speziell für MS-DOS programmiert wurden, kann es beim Installieren einiger Demos vom grafischen Menüprogramm aus zu Problemen kommen. Falls dieser seltene Fall eintritt, starten Sie das PC Games-Menüsystem bitte vom MS-DOS-Modus aus. Folgende Programme ließen sich in unserem Test nur nach Ausführen der Funktion „Computer im MS-DOS-Modus starten" laden:

Battle Race
Jagged Alliance - Deadly Games
Shattered Steel

Das Interface

Dieser Unterpunkt führt Sie in das Menü mit den Demos

Dieser Menüpunkt führt Sie zu den Bugfixes und Specials

Dieser Unterpunkt führt Sie zur Command & Contact Leser-Aktion

Zurück zu DOS

Elektronische Kleinanzeigen

Die Tips & Tricks-Datenbank

Musik an / aus



DIE DEMOS

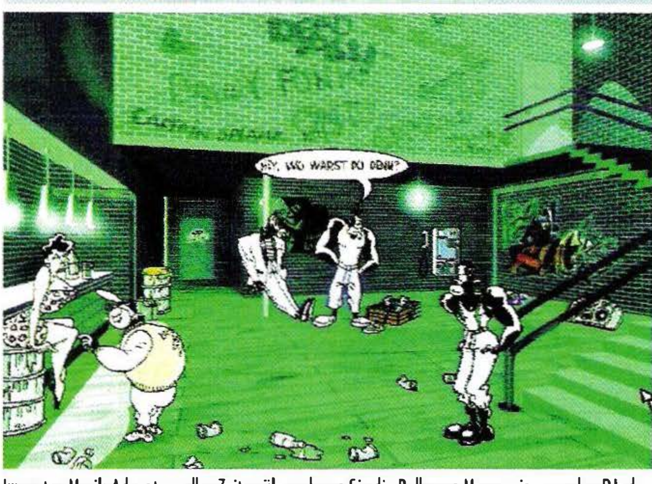
Afterlife



Einen ersten Vorgeschmack auf die erste Strategie-Simulation von LucasArts bietet Ihnen diese spielbare Demo-Version von Afterlife. Als Verwalter des Jenseits sind Sie für das Wohl Ihrer Schützlinge verantwortlich, weisen ihnen Zonen zu und müssen mit bizarren „Naturkatastrophen" fertig werden. Schon jetzt können Sie das Interface ausprobieren und die witzige SVGA-Grafik begutachten. Um Neulingen den nicht gerade leichten Spieleinstieg zu ermöglichen, wurde der Demo-Version ein Online-Tutorial beigefügt. Dort werden Sie Schritt für Schritt mit den Grundlagen von Afterlife vertraut gemacht. Wenn Sie das Tutorial lieber ausdrucken und in Ruhe durchlesen möchten, so öffnen Sie einfach die Datei „TUTORIAL.TXT" mit Ihrem Textverarbeitungsprogramm. Bei technischen Schwierigkeiten konsultieren Sie bitte die Datei „README.TXT" im Verzeichnis „\DEMOS\ALFDEMO" der CD-ROM.

Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, VESA-kompatible SVGA-Grafikkarte, Maus, DoubleSpeed-CD-ROM, Windows 95

Auf der Suche nach dem Ultimate Mix



Im ersten Musik-Adventure aller Zeiten übernehmen Sie die Rolle von Moses, einem coolen DJ, der die perfekte Platte für den bald stattfindenden DJ-Wettbewerb sucht. Für den Soundtrack dieses außergewöhnlichen Spiels konnte der Hersteller Target zahlreiche bekannte Musiker gewinnen.



Spielsteuerung
Allgemeines
Bevor Sie in den interaktiven Teil des Spiels kommen, werden einige Filmsequenzen eingeblendet. Sobald Sie in der Szene mit den finster dreinblickenden Hunden angekommen sind, können Sie mit dem Mauscursor auf Gegenstände klicken oder das aktuelle Bild verlassen. Belegt ist im Spiel lediglich die linke Maustaste. Fahren Sie mit dem Mauscursor den Bildschirm ab: In der linken oberen Ecke erscheint ein Karten-Symbol, ein Linksklick darauf bringt die Übersichtskarte von Nunk-Town auf den Screen. In der rechten oberen Ecke erscheint ein Schallplatten-Symbol; dahinter verbirgt sich ein Optionen-Menü mit verschiedenen Einstell-Möglichkeiten. In der rechten unteren Bildschirm-Ecke erscheint der „GO-ON"-Button. Zugriff auf ein Inventory haben Sie erst, nachdem Sie in der Szene mit den Hunden die am Boden liegende braune Papiertüte aufgesammelt haben. Das Symbol für Ihr Inventory erscheint noch dem Aufheben der Papiertüte einige Zentimeter links vom Optionen-Menü-Icon (Schallplatte, oben rechts).

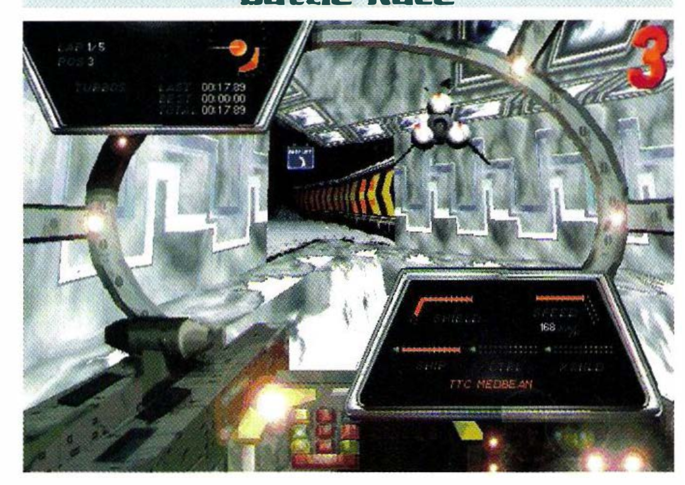
Walkthrough
Achtung: Lesen Sie bitte nur weiter, wenn Sie die spielbare Demo nicht auf eigene Faust erkunden wollen!

Szene 1: Back Alley
1. Klicken Sie auf die braune Papiertüte am Boden.
2. Klicken Sie auf den großen Knochen; er verschwindet in Ihr Inventory.
3. Ziehen Sie den Knochen aus Ihrem Inventory auf den Hund ganz links. Erst jetzt ist die gesamte Location für Moses zugänglich.
4. Knochen aufsammeln.
5. Halsband aufsammeln.
6. Amulett aufsammeln.
7. Küchentür anklicken (Chinese schimpft).
8. GO-ON-Button anklicken.
9. Flasche anklicken, Dose anklicken.
10. GO-ON-Button anklicken.

Szene 2: Mutt's Cellar
1. Flasche anklicken.
2. Graffiti anklicken.
3. Tür hinten anklicken.
4. Treppe oder GO-ON anklicken, jetzt klingelt das Telefon. Anschließend verläßt Moses die Location.

Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, SVGA, Windows 95, 70 MB (!) freier HD-Speicher

Battle Race



Wenn Sie schnittige Highspeed-Rennspiele schätzen und dabei vor allem auf eine ausgereifte 3D-Grafik-Engine Wert legen, werden Sie von Battle Race aus dem Hause Ikarion verzückt sein. Eine Vielzahl abwechslungsreicher Rennstrecken laden zur zünftigen Rally durch die Galaxie ein - auch im Netzwerk! Die Demo-Version zeigt Ihnen schon jetzt, was im Juli dieses Jahres abgehen wird...

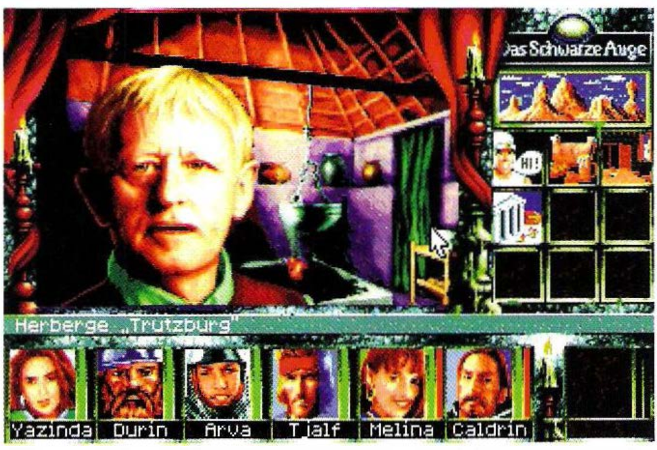
Tastaturbelegung

Taste	Aktion
Cursor unten	hoch
Cursor oben	runter
Cursor links	links
Cursor rechts	rechts
Minus	Schub
Punkt	Gegenschub
Komma	Feuer
[STRG]	Turbo = STRG
[F1]	Laser
[F2]	Missile
[F12]	Joystickkalibrierung
M	Rückspiegel an/aus
Joystick-Knopf #1	Schub
Joystick-Knopf #2	Gegenschub

Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Maus, DoubleSpeed-CD-ROM

Wichtiger Hinweis für Windows-95-Benutzer: Da es beim Starten dieses Programms unter Windows 95 zu Abstürzen kommen kann, sollten Sie vor der Installation Ihren Computer im MS-DOS-Modus starten.

DSA 3 - Schatten über Riva



Wohl das am sehnlichsten erwartete Rollenspiel des Jahres 1996: Das Schwarze Auge 3 von Attic wird jetzt bald in den Läden stehen. In unserer spielbaren Demoversion können Sie probeweise in die Welt der Drachen und Zauberer eintauchen. Wie von den ersten beiden Teilen gewohnt, natürlich wieder voll in deutscher Sprache.

Bedienungshinweise:
Mausfunktionen:
1. Mit der rechten Maustaste öffnen und schließen Sie die aktuelle Menübox.
2. Die linke Maustaste wird zur Auswahl der vorgegebenen Icons oder des angezeigten Menüs benutzt. Ebenso können Sie sie dazu benutzen, um Gegenstände oder Türen zu untersuchen.
3. Mit einem Doppelklick auf ein Heldenporträt können Sie die Zustandsübersicht aufrufen.
4. Um die Heldenbilder auf der Porträtleiste zu verschieben, klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Porträt des entsprechenden Helden und halten die Taste gedrückt. Bewegen Sie nun die Maus, um den Helden an die gewünschte Position zu bringen und lassen Sie dann die Maustaste los.

Tastaturfunktionen:
1. Mit der [Bild-Auf]-Taste (PgUp) öffnen Sie die aktuelle Menübox und mit der [Bild-Ab]-Taste (PgDn) schließen Sie sie wieder.
2. Mit Hilfe der [Pfeil]-Tasten (Cursor Up/Down) heben Sie die gewünschte Auswahl hervor.
3. Die [Enter]-Taste aktiviert die hervorgehobene Auswahl.
4. Mit der [ESC]-Taste gelangen Sie in die vorhergehende Auswahl zurück.

Hotkeys

Taste	Aktion
[Strg-Q]	Schnelles Verlassen der Demo
[F1], [Strg-E]	Zustandsübersicht
[F2], [Strg-O]	Änderung der Heldenreihenfolge
[F3], [Strg-S]	Spieloptionen
[F4]	Datum und Uhrzeit
[F5], [Strg-J]	Tagebuch
[F6], [Strg-M]	Karte
[F7], [Strg-D]	Spielstände
[F8]	Gegenstandsverteiler
[F9]	Menübox des Schwarzen Auges
[F10], [Strg-P]	Pause, durch jede beliebige Taste zu beenden

Bewegung innerhalb der 3D-Landschaft:
Sie können sich mit Hilfe der Cursor-Tasten durch die 3D-Landschaft bewegen. Um nach oben oder unten zu schauen, benutzen Sie die Tasten [POS1] (Blick nach oben) bzw. [ENDE] (Blick nach unten). [5] zentriert die Ansicht wieder. Durch Gedrückthalten der linken Maustaste gehen Sie in Richtung des aktiven Mauspfeils (innerhalb des 3D-Fensters).
[SHIFT] (gedrückt halten) aktiviert das Laufen in erhöhter Geschwindigkeit.
[ALT] (gedrückt halten) ermöglicht das Seitwärtsgehen (ohne sich dabei zu drehen).
Mit [Space] (Leertaste) oder Doppelklick (links) können Sie vor Ihnen befindliche Gegenstände oder Türen untersuchen.

Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, SVGA



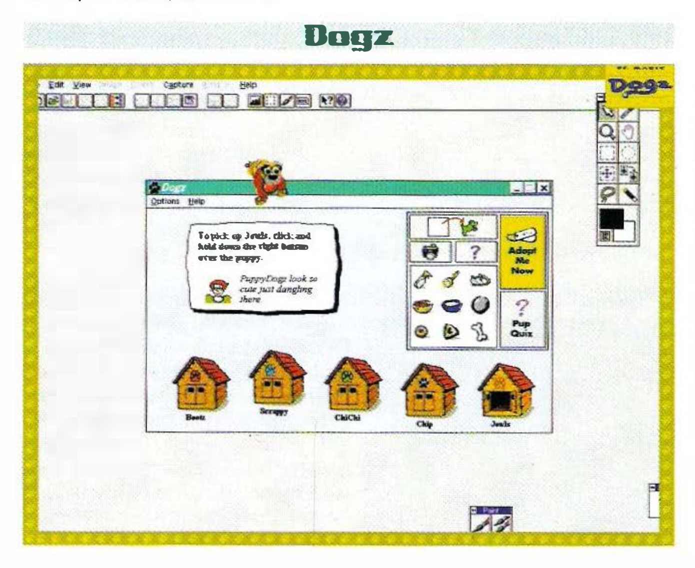
Die große Schlacht in den Ardennen



Wenn Sie Hexagon-Schlachten im Panzer General-Stil schätzen und mit Strategie-Fastfood von Command & Conquer-Kaliber wenig anfangen können, sollten Sie einen prüfenden Blick auf die Battleground-Serie von empire/Talon-Soft werfen. Die aufwendige SVGA-Grafik und die Präzision in historischer Hinsicht sind ein Probespiel allemal wert. Die Online-Hilfe enthält eine ausführliche Einführung in das Spielprinzip.

Hardware-Voraussetzungen: 486DX33, 8 MB RAM, VESA-kompatible SVGA-Grafikkarte, Maus, DoubleSpeed-CD-ROM, Windows 3.1x/95

Dogz



Den besten Freund des Menschen gibt es demnächst auch ohne Flöhe, Geruchs- und Lärmbelästigung - Dogz bietet Ihnen nämlich nur die Sonnenseiten des Lebens als Hundehalter. In diesem Unterhaltungsprogramm können Sie einen putzigen Hund adoptieren, ihm Kunststücke beibringen und Bälle holen lassen. Die Demoversion läßt Sie einige der in Dogz enthaltenen Elektro-Hunde kennenlernen. Wenn Sie in dem Bildschirm mit den Hundehütten angelangt sind, können Sie die einzelnen Tiere per Mousklick aus den Hütten treten lassen. Anschließend können Sie Ihrem vierbeinigen Freund den roten Ball zuwerfen oder ihn mit virtuellen Streicheleinheiten belohnen.

Hardware-Voraussetzungen: 486-25, 8 MB RAM, Win 3.1/Win 95, SVGA

Herzblut



Kein Liebesdrama, sondern ein knallhartes Ballerspiel - der Spieletitel Herzblut täuscht über das Spielprinzip hinweg. In diesem vertikal scrollenden Action-Shooter für Windows 95 gilt es, entgegenkommende Raumschiffe abzuschießen, Raketen auszuweichen und Bonusgegenstände aufzusammeln. Sollte es in der Fenster-Darstellung auf Ihrem Computersystem zu seltsamen Farbverschiebungen kommen, so schalten Sie die Demo bitte in den Vollbildmodus um. (Doppelklick auf den oberen Fensterbalken). Noch etwas: Wundern Sie sich bei diesem Spiel über nichts!

Tastaturbelegung

Taste	Aktion
Cursortasten	Raumschiff bewegen
[STRG]	Schießen
[ESC]	Demo verlassen
[F1]	Hintergrund an/aus

Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, Windows 95

Jagged Alliance - Deadly Games

Zu den strategischen Highlights des Jahres 1995 gehörte eindeutig Jagged Alliance von Sir-Tech. Hinter der pixeligen VGA-Fassage verbergen sich nervenaufreibende Söldner-Gefechte im Dschungel einer kleinen Insel. „Deadly Games" ist die Multiplayer-Variante dieses Klassikers und bietet u.



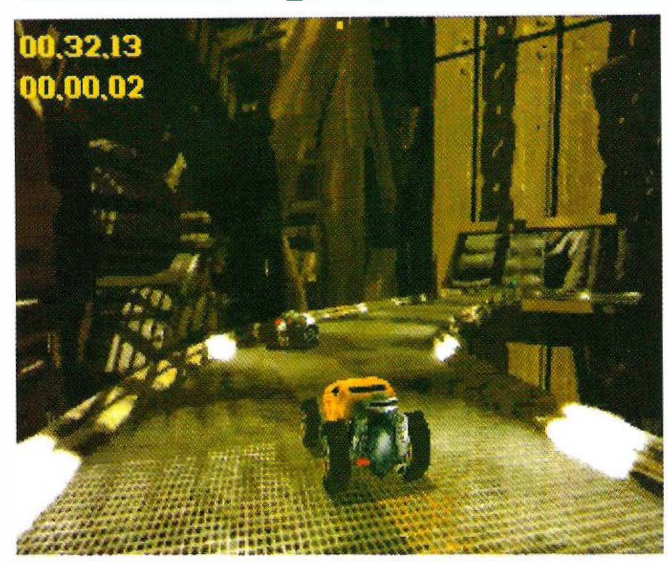


a. Modem- und Netzwerk-Funktionen sowie zusätzliche Waffen und sogar einen Level-Editor.

Hardware-Voraussetzungen: 486DX33, 8 MB RAM

Wichtiger Hinweis für Windows-95-Benutzer: Da es beim Starten dieses Programms unter Windows 95 zu Abstürzen kommen kann, sollten Sie vor der Installation Ihren Computer im MS-DOS-Modus starten.

Megarace 2



Liebhaber von Hi-Octone und Death Track aufgepaßt! Megarace 2 bietet Action, atemberaubende Kamerafahrten und Rennspaß in einem. In unserer spielbaren Demoversion steuern Sie Ihren Flitzer über die sogenannte „Tibet"-Rennstrecke. Wenn man sich erst einmal an die Steuerung gewöhnt hat, sind spannende Verfolgungsjagden garantiert.

Tastaturbelegung

Taste	Aktion
Während des Intros:	
Leertaste	Videoclip überspringen
[ESC]	Zur spielbaren Demo springen

Während der spielbaren Demo

Taste	Aktion
Cursor unten	Beschleunigen
Cursor oben	Bremsen/Rückwärts fahren
Cursor links	links
Cursor rechts	rechts
Leertaste	Feuer
[TAB]	Frontwaffe wechseln
#	Zwischen Minen und Öl umschalten
[RETURN]	Mine/Öl abwerfen

Hardware-Voraussetzungen: 486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

Necrodome



Die Mischung aus traditionellem Rennspiel und einem 3D-Action-Shooter versetzt Sie an das Steuer eines schwerbewaffneten Fahrzeugs, das über einen abgegrenzten Parcours donnert und die Konkurrenten mit MG-Salven, Raketen, Bomben, Minen und Lasern außer Gefecht setzt. Während der Fahrt können Sie sich obendrein mit Power-Ups und zusätzlicher Munition eindecken. Unten sehen Sie eine Übersicht der wichtigsten Tastaturkommandos, diese ist allerdings unvollständig. In der Datei README.TXT im Spielverzeichnis Ihrer Festplatte können Sie die vollständige Zusammenfassung nachlesen. Wichtiger Hinweis: Damit die Necrodome-Demo auf Ihre Festplatte installiert werden kann, ist die Eingabe eines Paßwortes nötig. Geben Sie nach der Aufforderung „ENTER PASSWORD" bitte die Zeichenfolge „SPEZI" (in Kleinbuchstaben!) ein und bestätigen Sie die anschließende Rückfrage mit „Y" für „Yes".

Tastaturbelegung

Taste	Aktion
Cursor unten	Beschleunigen
Cursor oben	Bremsen/Rückwärts fahren
Cursor links	links
Cursor rechts	rechts
[SHIFT]	Turbo-Modus
[STRG]	Hauptgeschütz abfeuern
[ALT]	Zweitgeschütz abfeuern (Geschützturm)
1	Hauptgeschütz auswählen
2	Zweitgeschütz auswählen
x	Aus dem Fahrzeug springen
x	Vom Fahrer zum Geschützturm umschalten
Leertaste	In ein Fahrzeug einsteigen
[ESC]	Demo verlassen

Hardware-Voraussetzungen: Pentium 60, 8 MB RAM, Windows 95

Nemesis: A Wizardry Adventure

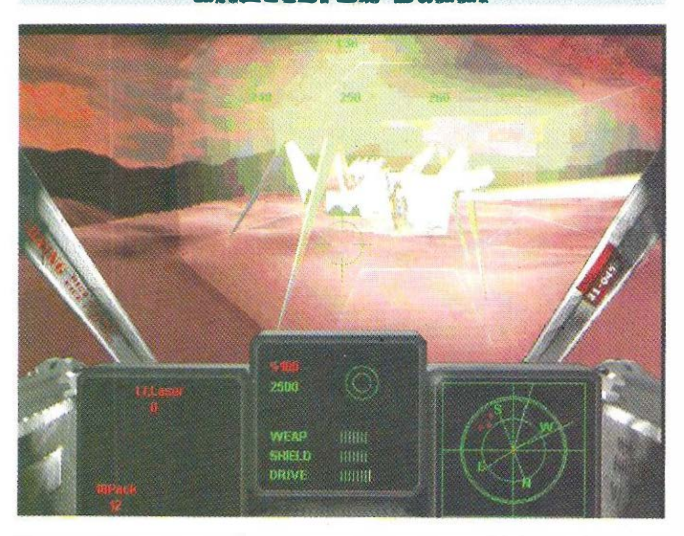


Unter Rollenspielern löst allein die Erwähnung des Wortes Wizardry ein verheißungsvolles Glitzern in den Augen aus. Hersteller Sir-Tech kündigt im Rahmen dieser berühmten Fantasy-Serie ein Adventure an, das auf Wizardry basiert. Das Spiel wird vorrangig in der Ich-Perspektive ablaufen und neben kniffligen Puzzles auch Schwerpunkte im Bereich Kampf und Zauberei setzen. Die selbstlaufende Demoversion vermittelt erste Eindrücke aus dem Spiel.

Wichtiger Hinweis: Sollte dieses Programm auf Ihrem Computersystem mit einer Fehlermeldung abbrechen, so versuchen Sie bitte eine erneute Installation mit der Einstellung „NO SOUND" für Midi- und Soundkarte.

Hardware-Voraussetzungen: 486DX33, 8 MB RAM

Shattered Steel



Das 3D-Actionspiel von Interplay fasziniert vor allem durch seine ausgereifte SVGA-Grafik-Engine. Sie steuern einen Roboter, der auf der Oberfläche eines Planeten umherstelzt und insgesamt 50 verschiedene Gegner vors Fadenkreuz bekommen wird. Die voll spielbare Demo zeigt Ihnen u. a. die ausgeklügelte Maus-/Tastatur-Steuerung.

Tastaturbelegung

Taste	Aktion
Bewegung des Roboters	
Cursor unten	Vorwärts laufen
Cursor oben	Bremsen/Rückwärts laufen
Cursor links	links
Cursor rechts	rechts
W	Kopf heben

COVER CD-ROM 08/96



S .... Kopf senken
A .... Kopf nach links drehen
D .... Kopf nach rechts drehen

Waffenkontrolle

Maustaste #1 .... Primärwaffe abfeuern
Maustaste #2 .... Sekundärwaffe abfeuern
Leertaste .... Sekundärwaffe auswählen

Energiefluß-Kontrolle

[EINF] .... Waffenenergie + 10 %
[ENTF] .... Waffenenergie - 10 %
[POS 1] .... Schildenergie + 10 %
[ENDE] .... Schildenergie - 10 %
[BILD-hoch] .... Motorenergie + 10 %
[BILD-runter] .... Motorenergie - 10 %

Cockpit-Kontrolle

[F1] .... Bitmap-Cockpit
[F2] .... Virtuelles Cockpit
[F3] .... Externe Ansicht
[F4] .... Kartenansicht
[F5] .... Missions-Info
[F6] .... Linkes Multi-Funktions-Display (MFD) einstellen
[F7] .... Mittleres MFD einstellen
[F8] .... Rechtes MFD einstellen

Verschiedenes

[STRG]+Cursortasten .... Geschützturm heben/senken
[ALT]+Cursortasten .... Kopfbewegung im virtuellen Cockpit
[ALT]+Cursortasten .... Externe Ansicht drehen
C .... Blickrichtung zentrieren
N .... Nächstes Ziel
T .... Gegner anvisieren
X .... Automatische Zielerfassung

Hardware-Voraussetzungen: 486/66, 8 MB RAM, Maus

Wichtiger Hinweis für Windows-95-Benutzer: Da es beim Starten dieses Programms unter Windows 95 zu Abstürzen kommen kann, sollten Sie vor der Installation Ihren Computer im MS-DOS-Modus starten.

Total Mania



Origins Crusader und die Nachwirkungen: Total Mania von Domark überläßt Ihnen die Kontrolle über einen Pulk Söldner, die sich in ihrer feindlichen Umgebung behaupten müssen. Dank der isometrischen 3D-Ansicht behalten Sie bei Ihren Missionen stets den Überblick. Ein umfangreiches Waffen-Arsenal und gewitzte Gegner gehören zu den Spezialitäten von Total Mania.

Grundlegende Spielsteuerung:

- Um Ihre Söldner an einen bestimmten Punkt auf dem Bildschirm vorrücken zu lassen, bewegen Sie den Mauscursor an die gewünschte Stelle und bestätigen mit einem Linksklick.
- Um einen Schuß abzugeben, bewegen Sie den Mauscursor über das Zielobjekt und drücken UND halten die rechte Maustaste. Wenn der Cursor sich dann in ein rotes Fadenkreuz verwandelt, können Sie mit der linken Maustaste einen Schuß auslösen.
- Um einen Gegenstand aufzuheben, lassen Sie Ihre Söldner einfach über dessen Position am Bildschirm laufen.
- Um einen Gegenstand zu benutzen, klicken Sie diesen mit der linken Maustaste in Ihrem Inventory an.

COVER CD-ROM 08/96

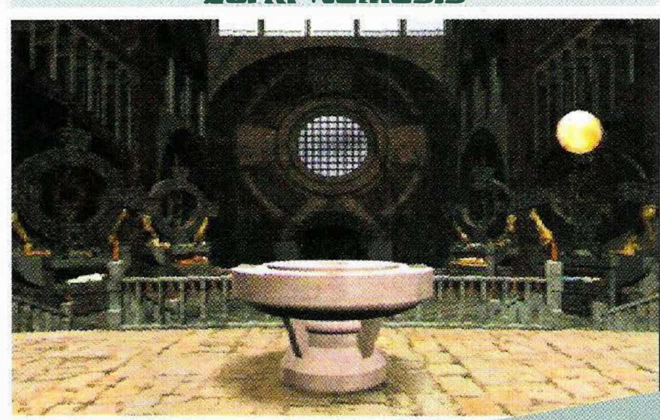


- Linksklicken Sie das Batterie-Symbol, wenn Ihren Söldnern die Energie ausgeht, linksklicken Sie das Medikit-Symbol, wenn Ihre Söldner ernsthaft verletzt sind.

Weitere Hinweise zur Spielsteuerung und Installation entnehmen Sie bitte der Datei „README.TXT" im Spielverzeichnis auf Ihrer Festplatte.

Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, VESA-kompatible SVGA-Grafikkarte, Windows 95

Zork: Nemesis



Einer der innovativsten und optisch attraktivsten Zugänge im Adventure-Bereich kommt von Activision: Zork: Nemesis besticht durch eine mitreißende Atmosphäre, intelligente, nicht zu einfache Puzzles, wunderschöne Musik und eine völlig neuartige Grafik-Engine, die stufenlose 360°-Drehungen um die eigene Achse ermöglicht und die Sie auch in dieser Demo antesten können. Eine sehr ausführliche Beschreibung der Spielsteuerung bietet Ihnen die beigefügte Windows-Hilfe-Datei (ZNEMHELP.HLP), die sowohl unter Windows 3.1 als auch unter Windows 95 geöffnet werden kann.

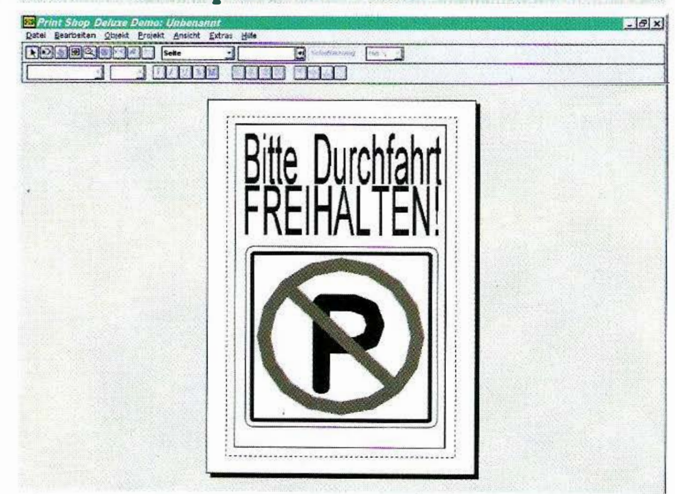
Wichtiger Hinweis: Das PC Games-Menüprogramm versucht, vor der Installation das auf Ihrem PC laufende Betriebssystem zu analysieren. Das Ergebnis dieser Analyse bestimmt, welche der beiden Programmversionen (entweder die Windows 95-Demo oder die MS-DOS-Demo) bei Ihnen installiert wird. Sollte diese automatische Erkennung bei Ihnen versagen, so können Sie die beiden Versionen auch „von Hand" installieren. Die Installationsprogramme finden Sie in den folgenden Directories der PC Games-CD:

DOS-Version: D:\PC\NEMESIS\NEMDEMO\DOS\INSTALL.EXE
Win95-Version: D:\PC\NEMESIS\NEMDEMO\SETUP.EXE

Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, VESA-kompatible SVGA-Grafikkarte, DOS/Windows 95

SPECIALS

Print Shop Deluxe - Demoversion



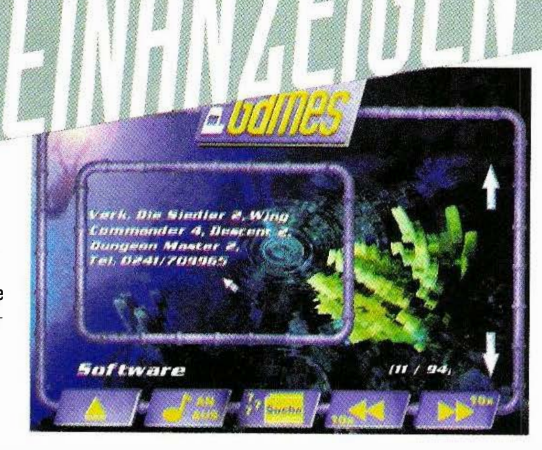
Viele unserer Leser, die bereits zu C64-Zeiten im Computerbereich aktiv waren, kennen dieses Programm: Der Print Shop von Broderbund Software ist ein Druck-Utility, mit dem sich in kürzester Zeit wunderbare Einladungskarten, Poster und Urkunden ausdrucken lassen. Mit der Deluxe-Version für Windows-PCs erlebt das Programmpaket jetzt ein neues Revival. In unserer Demoversion können Sie alle Funktionen antesten und sogar eigene Schilder drucken. Die Print Shop Deluxe-Demo finden Sie im Untermenü „ZUBEHÖR/SPECIAL".

PC Games-Reportage: Die E3 in Los Angeles



Daß ein gedruckter Messebericht zwar interessant ist, niemals aber die unglaubliche Stimmung vermitteln kann, die auf der größten Computerspiele-Messe der Welt herrscht, wissen wir selbst ganz gut. Für alle Daheimgebliebenen haben wir deshalb unseren USA-Reporter Markus Krichel wieder mal auf Reisen geschickt. In unserer über 10-minütigen Messe-Reportage präsentieren wir Ihnen bewegte Bilder von den interessantesten Neuerscheinungen. Die E3-Reportage finden Sie im Untermenü „ZUBEHÖR/SPECIAL".

ELEKTRONISCHE KLEINANZEIGEN



Unsere Rubrik Kleinanzeigen ist in mehrere Unterpunkte aufgeteilt. Je nachdem, ob Sie Hardware, Software oder sonstiges suchen, wählen Sie einfach die entsprechende Rubrik an. Auf Ihrer Suche nach dem gewünschten Artikel können Sie sich von Anfang bis Ende durchklicken oder sich von der eingebauten Suchfunktion unterstützen lassen. Suchen Sie beispielsweise nach einem Pentium- oder 486er-Prozessor, so genügt es, die Zeichenfolge „PENTIUM" bzw. „486" als Suchstring einzugeben. Wenn die von Ihnen vorgegebene Zeichenfolge in einer Anzeige gefunden wurde, blättert das Menüprogramm automatisch zum ersten passenden Eintrag vor. Wollen Sie die Suche mit dem selben Suchbegriff fortsetzen, so klicken Sie einfach erneut auf die Suchen-Taste - andernfalls werden Sie aufgefordert, einen neuen Begriff einzugeben.

PC Games CD-ROM

LESER-EINSENDUNGEN (Teil 4)



Im Verzeichnis „LESER" der Cover-CD-ROM finden Sie auch diesmal wieder zahlreiche selbstgeschriebene Programme, die von PC Games-Lesern in Heimarbeit erstellt wurden. In den unten angegebenen Verzeichnissen finden Sie alle benötigten Programm-Files. Bevor Sie eines dieser Spiele, Utilities oder Cheatprogramme starten, lesen Sie bitte die zugehörige Bemerkung und die eventuell vorhandenen TXT- oder README-Files auf CD-ROM.

Unterverzeichnis	Autor	Typ	Titel	Bemerkung
8-01	Daniel Krapshofer, A-6712 Bludesch	Level	WarCraft 2	
8-02	Christian Blomenhofer, 90610 Winkelhaid	Level	WarCraft 2	
8-03	Benjamin Pasera, 24105 Kiel	Level	WarCraft 2	
8-04	Andreas Sensen, 48153 Münster	Level	WarCraft 2	
8-05	Ingo Lebeshausen, 67251 Freinsheim	Level	WarCraft 2	
8-06	Dominik Clemen, 41334 Nettetal	Level	C&C	
8-07	Daniel Haupt, 51375 Leverkusen	Level	WarCraft 2	
8-08	Thomas Flonitzer, A-2432 Schwadorf	Level	WarCraft 2	
8-09	Patrick Schneider, 09114 Chemnitz	Level	WarCraft 2	
8-10	Andreas Grether, 76149 Karlsruhe	Level	WarCraft 2	
8-11	Andreas Sieder, 73072 Donzdorf	Spiel	MatchRace	Toll gemachtes Ballerspiel (Windows) für zwei Personen.
8-12	Alexander Heinze, 93326 Abensberg	Spiel	Minmaster	Die 9.999te Umsetzung von Mastermind. Auch recht nett.
8-13	Krystian Majewski, 64287 Darmstadt	Spiel	TROP	Strategiespiel für Windows. Optisch sehr gewöhnungsbedürftig, sonst gut gemacht.
8-14	Karl B. Schmitz, 50321 Brühl	Spiel	Power Flight	Ballerspiel für eine oder zwei Personen
8-15	Daniel Schulz, 26723 Emden	Spiel	Gripper	Geschicklichkeitsspiel mit hohem Suchtfaktor
8-16	Klaus Wenzel, 45147 Essen	Cheat	Siedler 2	Trainer für Siedler 2 (benötigt QBasic)
8-17	Christian Heckelmann, 97705 Waldlenster	Spiel	XXO	Das uralte Game für Windows und zwei Personen, leider ohne Computergegner.
8-18	Marco Freitag, 35321 Freienseen	Spiel	DX	Actionspiel. Mit etwas Übung kann aus Marco noch was werden.
8-19	Yvonne Sauerland, 45144 Essen	Spiel	CrazyColors	Gutgemachte Mischung aus Tetris und Pipemania.
8-20	Frank Meyer, 31535 Neustadt	Spiel	Math Blaster	„Mathe-Lernspiel"

Wenn Sie sich selbst an unserer Einsende-Aktion beteiligen möchten, so kopieren Sie bitte Ihr selbstgeschriebenes Spiel/Level/Utility auf eine Diskette und füllen Sie den Einsendecoupon im Tips&Tricks-Teil aus. Wenn uns Ihr Programm gefällt, könnte es schon mit der nächsten PC Games veröffentlicht werden. Vergessen Sie bitte nicht, eine README-Datei beizulegen, in der die Installation und die Bedienung Ihres Programms erklärt wird. Wir bitten Sie auch, das begrenzte Fassungsvermögen unserer CD-ROM zu berücksichtigen: Intros und Rendersequenzen lassen ein Programm schnell über 10 MByte und mehr anwachsen. Lesereinsendungen, die mehrere MByte umfassen, können wir leider nur in Ausnahmefällen berücksichtigen.
Die Adresse für Ihre Programmeinsendungen ist:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: Programmeinsendungen
Isarstr. 32-34
90451 Nürnberg



PATCHES/BUGFIXES/UPDATES

Championship Manager 2 Patch

Darauf haben die Fans des komplexen Fußball-Managers von Domark sehnsüchtig gewartet: Der Patch berücksichtigt nicht nur aktuelle Ereignisse wie das umstrittene Bosman-Urteil, sondern beseitigt auch Dutzende von Bugs und stellt viele neue Features bereit. Unter anderem ist nun die Zahl der Tore pro Match wesentlich realistischer als in der ursprünglichen Version.

Conquest of the New World Version 1.06

Das in der Ausgabe 7/96 umfangreich getestete Strategiespiel aus dem Hause Interplay erfährt mit der neuen Version eine Reihe wichtiger Verbesserungen. Dazu gehört beispielsweise die Möglichkeit eines Commonwealth-Status. Auch einige Bugs wurden bereinigt: So bleiben u. a. die Schiffe des Gegners nicht mehr in Buchten „hängen".

Formel 1 Manager

Zum Rennspiel-Manager von Software 2000 liegen jetzt die ersten Rückmeldungen der Käufer vor: Abstürze, Rechenfehler und andere Unstimmigkeiten stören den Spielverlauf hin und wieder. Mit unserem Update auf Version 1.02 werden alle Probleme, die dem Hersteller berichtet wurden, beseitigt. Beachten Sie bitte die README-Datei.

Silent Hunter Version 1.01

SSI taucht unter: Die U-Boot-Simulation Silent Hunter besticht durch hohen Realitätsbezug und eine Vielzahl von Optionen. In der Version 1.01 beeinflußt nun das Wetter an der Meeresoberfläche das Verhalten des U-Bootes bis zu einer bestimmten Tiefe. Des weiteren wurden einige kleinere Fehler ausgemerzt und die Tastatur-Belegung komplettiert.

Stonekeep Version 1.2

Diese Tools zum Interploy-Rollenspiel Stonekeep umfassen u.a. detaillierte Informationen über nachträgliche Änderungen am Spiel, die nicht mehr im Handbuch erläutert wurden. Der dazugehörige Patch schließt nicht nur die umfangreichen Änderungen der Version 1.1 ein, sondern entfernt auch einen der letzten Bugs des Programms (Abwehr durch Enigma beim Betreten des „Faerie Realm").

WarCraft 2 (deutsch) Version 1.2

Während die Besitzer der englischen Version von Blizzards kultigem Fantasy-Echtzeit-Strategiespiel bereits in der vorangegangenen Ausgabe mit diesem nützlichen Patch versorgt wurden, sind jetzt auch die vielen hunderttausend Benutzer des deutschen WarCraft 2 an der Reihe. Zufallsvergabe von Team-Farben im Multiplayer-Modus, ein intakter Exorzismus-Zauberspruch sowie Optimierungen der IPX-Netzwerk-Spiele gehören zu den Features der Version 1.2.

Pro Pinball - The Web Version 1.40

Alle begeisterten Nutzer des hochauflösenden Flipper-Vergnügens von empire können ihr Programm nun auf die aktuellste Fassung updaten. Enthalten sind die vielfach geforderte Pausen-Funktion, zusätzliche Soundeffekte und etliche Bugfixes, die vor allem Probleme mit diversen Grafikkarten betreffen.

Wizardry Pentium Patch

Der Rollenspiel-Klassiker „Wizardry - Bane of the Cosmic Forge" von Sir-Tech stammt ursprünglich aus der 386er-Generation, hat sich aber bis zum heutigen Tag eine Menge Fans erhalten. Umso ärgerlicher sind „Divide Overflow"-Fehlermeldungen, die mit modernen PCs (486er, Pentiums) auftreten. Dieser Patch behebt das Problem.

TFX 2: EF 2000 (deutsch) Version 2.02

So machen Sie Ihren Eurofighter startklar: Der Patch für die High-Tech-Flugsimulation von DID ersetzt alle bisherigen Versionen durch eine bugfreie Fassung. Bitte beachten Sie, daß dieser Patch nur für das deutsche Programm eingesetzt werden kann.

Die Siedler 2 - Update

Kaum ist ein Programm auf dem Markt, schon gibt es die ersten Verbesserungen - da macht auch Blue Bytes Die Siedler 2 keine Ausnahme. Geben Sie bei der Installation dieses Patches bitte Ihr Spielverzeichnis an. Beachten Sie außerdem die mitgelieferte README-Datei.

COMMAND & CONTACT



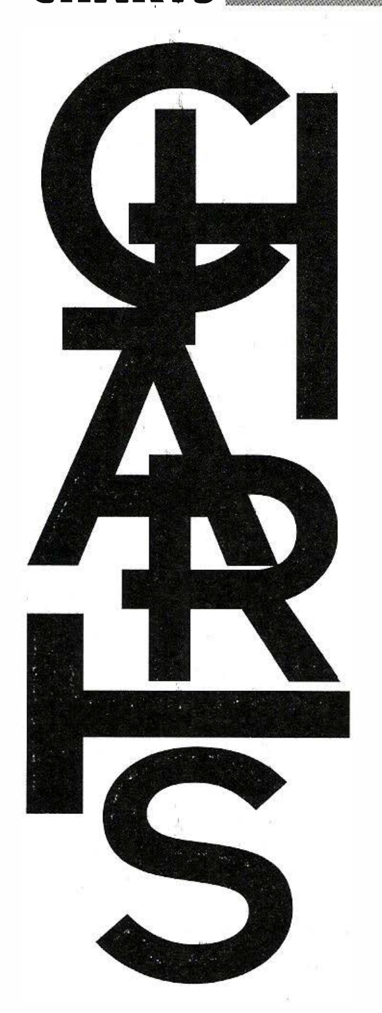
Wie wir in den letzten Ausgaben immer wieder angekündigt haben, weiten wir unsere Modemspiel-Aktion auf verschiedene andere Spiele aus. Die im Menü befindlichen Spiele sind lediglich zur Anregung Ihrer Phantasie gedacht. Grundsätzlich ist jedes modemtaugliche Spiel in dieser Rubrik denkbar. Wenn Sie sich an der Aktion beteiligen möchten, genügt es, den Command & Contact-Coupon aus dem Tips&Tricks-Teil auszufüllen und an den

Computec Verlag • Kennwort „Command & Contact"
Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg

zu senden. Wenn Sie an der Aktion nicht mehr länger teilnehmen möchten, bitten wir Sie, uns kurz schriftlich zu benachrichtigen - Ihr Name wird dann umgehend aus der Liste gelöscht.

Bedienungshinweise

Diese Rubrik verfügt über eine ähnliche Benutzeroberfläche wie die elektronischen Kleinanzeigen. In einem Telefon-Tastenfeld können Sie einen Suchstring festlegen. Kommen Sie beispielsweise aus Nürnberg, so geben Sie die Vorwahl „0911" ein und warten, bis das PC Games-Menü Ihnen die passenden Einträge herausfiltert.. Wir haben die Liste der Teilnehmen übrigens so organisiert, daß Orte mit ähnlicher Postleitzahl noh beieinander stehen. Sollte für Ihre Vorwahl also kein Teilnehmer vorhanden sein, so geben Sie als Suchstring einfach die vorgegebene „0" an. Blättern Sie die Liste durch und suchen Sie nach nahegelegenen Wohnorten. Eine andere Möglichkeit wäre, nur den Anfang Ihrer Telefonvorwahl als Suchkriterium einzugeben, also beispielsweise „091". Damit wird dann zum ersten Eintrag aus Ihrem Großraum vorgeblättert.

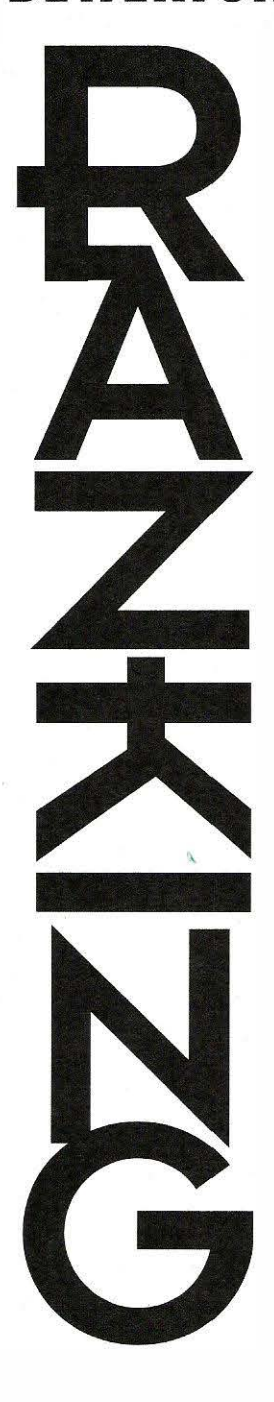


Karstadt Charts CD-ROM

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	im...Monat
1	(-)	Die Siedler 2	Blue Byte	1
2	(4)	Civilization 2	MicroProse	2
3	(1)	Command & Conquer	Virgin	8
4	(3)	Megapak 5	Koch Media	2
5	(-)	Conquest of the New World	Interplay	1
6	(5)	WarCraft 2	Blizzard Entertainment	6
7	(2)	Wing Commander 4	Origin	3
8	(7)	Die Fugger 2	Sunflowers	2
9	(6)	Hugo 3	ITE	8
10	(-)	World of Combat	Compilation	1
11	(-)	Blue Byte Collection	Blue Byte	1
12	(20)	Gabriel Knight 2	Sierra	3
13	(-)	Win Skat	CDV	1
14	(16)	FIFA Soccer 96	Electronic Arts	3
15	(-)	Caesar 2	LucasArts	1
16	(8)	Rayman	Ubi Soft	2
17	(13)	Descent 2	Interplay	2
18	(15)	Rebel Assault 2	LucasArts	2
19	(12)	IndyCar 2	Papyrus	4
20	(-)	Bad Mojo	Acclaim	1

Joysoft Charts CD-ROM

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	im...Monat
1	-	Duke Nukem 3D	Apogee	1
2	1	Die Siedler 2	Blue Byte	2
3	2	Civilization 2	MicroProse	2
4	-	The Dig	LucasArts	1
5	-	Silent Hunter	Mindscape	1
6	-	Cyberia 2	Virgin	1
7	-	F1 Manager 96	Software 2000	1
8	-	Rebel Assault 2	LucasArts	1
9	4	C & C: Der Ausnahmezustand	Westwood	4
10	-	Shannara	Virgin	1
11	5	Command & Conquer	Westwood	8
12	-	AHD64D Longbow	Electronic Arts	1
13	3	Conquest of the New World	Interplay	2
14	8	WarCraft 2	Blizzard Entertainment	7
15	20	FIFA Soccer 96	Electronic Arts	5
16	15	The Riddle of Master Lu	Sanctuary Woods	2
17	13	Gabriel Knight 2	Sierra	6
18	7	Scenariomania	Bigtower	2
19	12	Worms Reinforcements	Ocean	2
20	-	Fast Attack	Sierra	1



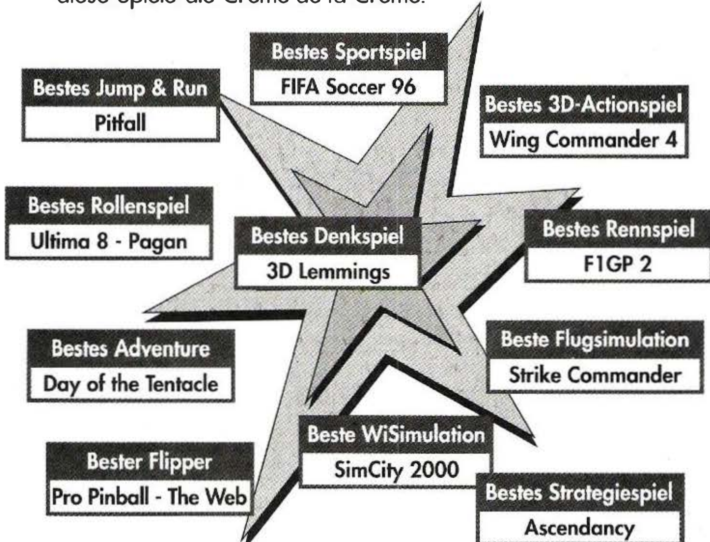
Die besten Spiele im Überblick

Seit kurzem präsentieren wir Ihnen auf dieser Seite die 50 besten PC-Spiele - übersichtlich aufgeführt in einer nach Wertung sortierten Liste inklusive Genre und Hersteller. Als Zusatz-Service nennen wir auch die jeweilige Ausgabe, wo Sie den dazugehörigen Testbericht finden. Wie Sie dabei sicherlich feststellen, haben wir eine Reihe von älteren Titeln herabgewertet, damit die Relation zu den Ratings der Neuerscheinungen stimmt. Im Gegensatz zur vergangenen Ausgabe (Zork: Nemesis, Die Siedler 2) gelang es diesmal keinem unserer Testkandidaten, in die „Hall of Fame" aufzusteigen.

Titel	Wertung	Genre	Test in Ausgabe	Hersteller
FIFA Soccer 95	94%	Sportspiel	Jan 96	Electronic Arts
NBA Live 95	93%	Sportspiel	Mai 95	Electronic Art
SimCity 2000	93%	WiSimulation	Mrz 94	Maxis
Wing Commander 4	93%	3D-Action	Apr 96	Origin
Virtua Fight r PC	93%	Kampfsportspiel	Aug 96	Sega
Ascendancy	92%	Strategiespiel	Okt 95	Logic Factory
Formula One Grand Prix 2	92%	Rennspiel	Apr96	MicroProse
Magic Carpet 2	92%	3D-Action	Nov 95	Bullfrog
Terra Nova	92%	3D-Action	Mai 96	Electronic Arts
Bundesliga Man. Hattrick	91%	WiSimulation	Aug 94	Software 2000
CivNET	91%	Strategiespiel	Sep 95	MicroProse
Colonization	91%	Strategiespiel	Nov 94	MicroProse
Die Siedler 2	91%	Strategiespiel	Jun 96	Blue Byte
Hattrick	91%	WiSimulation	Jul 95	Ikarion
Strike Commander	91%	Flugsimulation	Aug 93	Origin
Ultima 8 - Pagan	91%	Rollenspiel	Mai 94	Origin
Battle Isle 3	90%	Strategiespiel	Okt 95	Blue Byte
Civilization 2	90%	Strategiespiel	Mai 96	MicroProse
Command & Conquer	90%	Strategiespiel	Sep 95	Westwood
Day of the Tentacle	90%	Adventure	Jul93	LucasArts
Descent	90%	3D-Action	Mrz95	Interplay
Duke Nukem 3D	90%	3D-Action	Apr 96	Apogee
Indiana Jones 4	90%	Adventure	Okt92	LucasArts
Jagged Alliance	90%	Strategiespiel	Jul95	Sir-Tech
Pitfall	90%	Jump&Run	Nov 95	Activision
Pro Pinball - The Web	90%	Flipper	Jan 96	Empire
System Shock	90%	3D-Action	Nov 94	Looking Glass
The Riddle of Master Lu	90%	Adventure	Dez 95	Sanctuary Woods
Ultima Underworld 2	90%	Rollenspiel	Okt 93	Origin
WarCraft 2	90%	Strategiespiel	Feb 96	Blizzard Entertainment
Wing Commander 3	90%	3D-Action	Feb 95	Origin
Crusader: No Remorse	89%	Action-Adventure	Dez 95	Origin
Indy Car Racing	89%	Rennsimulation	Nov 93	Papyrus
NHL Hockey 96	89%	Sportspiel	Dez 95	Ele tronic Arts
Simon the Sorcerer 2	89%	Adventure	Sep 95	Adventure Soft
The Dig	89%	Adventure	Jan 96	LucasArts
Virtual Pool	89%	Sportspiel	Jul 95	Interplay
Zork: Nemesis	89%	Adventure	Jun 96	Activision
Bleifuß	88%	Rennspiel	Jan 96	Virgin
Eurofighter 2000	88%	Flugsimulation	Jan 96	Digital Image Design
Mechwarrior 2	88%	3D-Action	Okt 95	Activision
Stonekeep	88%	Rollenspiel	Jan 96	Interplay
WWF Wrestlemania	88%	Sportspiel	Jan96	Acclaim
3D Lemmings	87%	Denkspiel	Sep 95	Psygnosis
Aladdin	87%	Jump&Run	Nov 94	Virgin
Chewy - Escape from F5	87%	Adventure	Dez 95	Blue Byte
Discworld	87%	Adventure	Apr95	Psygnosis
FX Fighter	87%	Arcade-Action	Aug 95	Argonaut
Hardball 4	87%	Sportspiel	Apr 95	Accolade

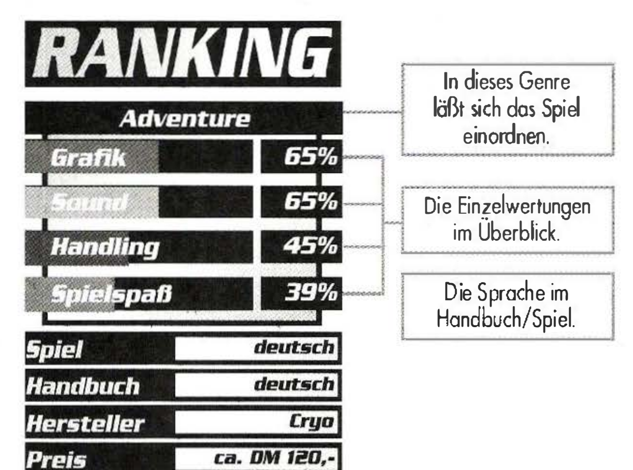
Die Referenzen

Für jedes Genre gibt es die sogenannten Referenzen, an denen die Neuerscheinungen gemessen werden. Neben den PC GAMES TOP 50 finden Sie auf diesen Seiten fortan für jedes Genre das absolute Topspiel. In Bezug auf technische Umsetzung (Grafik, Sound) und Spielspaß (Gameplay, Handling) repräsentieren diese Spiele die Creme de la Creme.



Bewertungskästen





So erreichen Sie uns:

Anschrift
Comp tec Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion: PC Games
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

CompuServe
100567,3006 (Oliver Menne)
100335,1252 (Thomas Borovskis)
100546,3040 (Harold Wagner)
100727,3425 (Petra Maueröder)

Reklamationshotline
Montag bis Freitag,
14 bis 18 Uhr
(09 11) 30 50 30

Bei Reklamationen wenden Sie sich an
Astat Media GmbH
Reklamation PC Games
Am Steinacher Kreuz 22
90427 Nürnberg

PC Games Mailbox
Analog: (0911) 9 36 65 50
Digital: (0911) 9 36 65 55

Abobetreuung
(09 11) 5 32 51 79
Nur für Abobestellungen oder Fragen zum Abonnement. Nicht bei technischen Fragen oder Tips & Tricks.

Verlagsanschrift
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90403 Nürnberg

Geschäftsführer: Adolf Silbermann

Chefredakteur: Christian Geltenpoth

Stellvertreter des Chefredakteurs:
Christian Müller, Christoph Holowaty

Leitende Redakteure: (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)
Oliver Menne, Thomas Borovskis

Bildredaktion:
Roland Gerhardt

Textkorrektur: Herbert Aichinger

Redaktion Deutschland:
Herbert Aichinger, Hans Ippisch, Petra Maueröder, Rainer Rasshirt, Harald Wagner

Redaktion USA:
Markus Krichel, Longmont, Colorado
CompuServe: 73233, 742

Redaktionsassistenz:
Michael Erlwein

Freier Mitarbeiter:
Stefan Gnad

Layout: Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Hans Strobel, Gisela Tröger

Titelgestaltung:
Simon Schmid

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen:
Stefanie Geltenpoth

Produktionsleiter: Michael Schrout

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter: Roland Bollendorf

Druck
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Kopierservice Coverdisk
Astat Media GmbH

Abonnement:
PC Games mit Diskette kostet im Jahres-Abo DM 79,- und mit CD-ROM DM 108,-
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.

Manuskripte und Programme
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Anzeigenkontakt:
Computec Verlagsbüro Nürnberg
Isarstraße 34, 90451 Nürnberg
Telefon: (09 11) 9 68 32 - 0

Media-Beratung:
Thorsten Szameitat -19
Media-Beratung:
Wolfgang Menne -43
Disposition:
Tanja Kaiser -32
verantwortlich:
Thorsten Szameitat

Telefax: 09 11/64 27 86 0
Compuserve: 101647,2432
D-Netz: 01 71/62 13 14 6

Anzeigenkontakt:
Computec Verlagsbüro Duisburg
Fax: 0203/30511-555
Telefon: 0203/30511-11

Verkauf:
Thomas Kammer -551
Oliver Diemers -554
Thomas Diel -552

Disposition:
Gregor Eicker -553

Anzeigenleiter: Thomas Kammer

verantwortlich für den Anzeigenteil:
Thorsten Szameitat, Thomas Kammer

Einem Teil der Auflage liegen Beilagen der Firmen 1&1 und Pearl Agency bei.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verkaufte Auflage I. Quartal 1996 209.175 Exemplare

Inserentenverzeichnis 8/96

Coming Soon

Folgende Titel finden Sie voraussichtlich ab Juli bei Ihrem Händler:

Titel	Hersteller	Genre
Afterlife	**LucasArts**	**Strategie**
Baseball '96	Sierra	Sportspiel
Battle Arena: Toshinden	**PlayMates Interactive**	**Beat' em Up**
Battle Race	Ikarion	3D-Action
Cyberjudas	**empire**	**Strategie**
Der Produzent - Die Welt des Films	Games 4 Europe	Wirtschaftssimulation
Die große Schlacht in den Ardennen	**empire**	**Strategie**
Die große Schlacht um Gettysburg	empire	Strategie
Elisabeth I.	**Ascon**	**Wirtschaftssimulation**
Formula One Grand Prix 2	MicroProse	Simulation
Gearheads	**Philips Media**	**Geschicklichkeit**
Lighthouse	Sierra	Adventure
Missionforce: Cyberstorm	**Sierra**	**Strategie**
Olympic Games	U. S. Gold	Sportspiel
Olympic Soccer	**U. S. Gold**	**Sportspiel**
Onside Soccer	Telstar	Fußball-Simulation
Pray for Death	**Virgin/Light Shock**	**Action**
Pro Pinball f. Windows 95	empire	Flipper
Puppen, Perlen und Pistolen	**Philips Media**	**Adventure**
Speed Rage	Telstar	Rennspiel
Starfighter 3000	**Telstar**	**Action-Flugsimulation**
Terra Nova deutsch	Looking Glass	3D-Action
The Synnergist	**21st Century**	**Adventure**
Viking Contest	Virgin/Random	Strategie

Most Wanted

Wie in jedem Monat, präsentieren wir Ihnen auch diesmal eine Liste mit den interessantesten Neuerscheinungen der kommenden Monate. Beachten Sie aber, daß es fast immer zu erheblichen Terminverzögerungen kommt. Wir halten Sie auf dem laufenden!

Titel	Hersteller	Genre	Termin
Agents of Justice	MicroProse	Strategie	Januar 97
Alien Incident	**Gametek**	**Action**	**Oktober 96**
Alien Trilogy	Acclaim/Probe Entertainment	3D-Action	September 96
Baku Baku	**Sega**	**Geschicklichkeit**	**September 96**
Baphomets Fluch	Virgin/Revolution Software	Adventure	September 96
Bazooka Sue	**Starbyte**	**Adventure**	**August 96**
Betrayal in Antara	Sierra	Rollenspiel/Strategie	Oktober 96
Blade Runner	**Virgin/Westwood Studios**	**Adventure**	**März 97**
Bleifuß 2	Virgin/Graffiti Software	Rennspiel	November 96
Bug!	**Sega**	**Jump & Run**	**September 96**
Bundesliga Manager f. Win 95	Software 2000	Wirtschaftssimulation	Oktober 96
Citizens	**MicroProse**	**Strategie/WiSim**	**September 96**
Cluedo	Virgin/Hasbro	Strategie	Oktober 96
C & C: Alarmstufe Rot	**Virgin/Westwood Studios**	**Strategie**	**November 96**
C & C: Tiberium Sun	Virgin/Westwood Studios	Strategie	Januar 97
Creation	**Bullfrog**	**Simulation/Strategie**	**Dezember 96**
Creatures	Warner Interactive	Simulation	September 96
Daggerfall: The Elder Scrolls 2	**Bethesda Softworks**	**Rollenspiel**	**September 96**
Das Hexagon-Kartell	Ascon	Action/Simulation	September 96
Daytona USA	**Sega**	**Rennspiel**	**September 96**
Deadlock	Accolade	Strategie	Oktober 96
Der Planer 2	**Greenwood**	**Wirtschaftssimulation**	**August 96**
Destruction Derby 2	Sony Interactive	Rennspiel	November 96
Diablo	**Blizzard**	**Action-Rollenspiel**	**September96**
Die Akte Pandarra	Virgin/Access	Adventure	August 96
Die Hard	**Fox Interactive**	**Action**	**September 96**
Discworld 2	Sony Interactive	Adventure	Dezember 96
Down in the Dumps	**Philips Media**	**Adventure**	**September 96**
DSA 3: Schatten über Riva	Attic	Rollenspiel	August 96
Dungeon Keeper	**Bullfrog**	**Action-Rollenspiel**	**September 96**
Ecstatica 2	Sony Interactive	Action-Adventure	Februar 97
Europeon Air War	**MicroProse**	**Flugsimulation**	**Januar 97**
FIFA Soccer 97	EA Sports	Sportspiel	November 96
Flottenmanöver	**Virgin/Hasbro**	**Strategie**	**November 96**
Flughafen-Manager	21st Century	Wirtschaftssimulation	August 96
Gene Wars	**Bullfrog**	**Strategie**	**Dezember 96**
Greetings from Planet Earth	Adventure Soft	Adventure	September 96
Hardline	**Virgin/Cryo**	**Action**	**August 96**
Heart of Darkness	Virgin/Amazing Studios	Jump & Run	November 96
Holmes 2 - Rose Tatoo	**Electronic Arts**	**Adventure**	**Dezember 96**
Hunter Hunted	Sierra	Simulation	November 96
IndyCar 2 f. Windows 95	**Sierra**	**Simulation**	**September 96**
Jagged Alliance: Deadly Games	Sir-Tech	Strategie	September 96
Jedi Knight	**LucasArts**	**3D-Action**	**Oktober 96**
King's Quest 8	Sierra	Adventure	Januar 97
Lands of Lore 2	**Virgin/Westwood Studios**	**Rollenspiel**	**November96**
Leisure Suit Larry 7	Sierra	Adventure	November 96
Little Big Adventure 2	**Adeline**	**Geschicklichkeit**	**Januar 97**
Lost Vikings 2	Acclaim	Geschicklichkeit	Oktober 96
Mad TV 2	**Greenwood**	**Wirtschaftssimulation**	**August 96**
Magic the Gathering	MicroProse	Rollenspiel/Strategie	August96
Mario Andretti Racing 97	**Electronic Arts**	**Rennspiel**	**September 96**
Master of Orion 2	MicroProse	Strategie	August96
Maximum Roadrace	Gametek	Rennspiel	Oktober 96
McLaren at Le Mons	**Electronic Arts**	**Rennspiel**	**September 96**
Mindwarp	Maxis	3D-Action	August 96
Mortimer	**LucasArts**	**Adventure**	**September 96**
Mummy	Acclaim	Interactive Movie	September 96
NASCAR Racing 2	**Sierra**	**Simulation**	**November 96**
NHL Hockey 97	EA Sports	Sportspiel	November 96
NHL Powerplay Hockey 97	**Virgin**	**Sportspiel**	**November 96**
Orion Burger	Sanctuary Woods	Adventure	September 96
Pax Imperia 2	**Blizzard**	**Strategie**	**November 96**
Petko	Max Design	Adventure	August 96
Phantasmagoria 2	**Sierra**	**Interactive Movie**	**Oktober 96**
Privateer 2	Origin	Action/WiSim	Dezember 96
Privateer: The Darkening	**Electronic Arts**	**Interactive Movie**	**Dezember 96**
Rama	Sierra	Adventure	November 96
Rayman 2	**Ubi-Soft**	**Jump & Run**	**Dezember 96**
Realms of the Haunting	Gremlin Interactive	3D-Action	September 96
Red Baron 2	**Sierra**	**Flugsimulation**	**Dezember 96**
Risiko	Virgin/Hasbro	Strategie	November 96
Schleichfahrt	**Blue Byte**	**Action-Simulation**	**September 96**
Sega Rally	Sega	Rennspiel	Januar 97
Shattered Steel	**Acclaim**	**3D-Action**	**Oktober 96**
SimGolf	Maxis	Sportspiel	August 96
Simon the Sorcerer 3	**Adventure Soft**	**Adventure**	**März 97**
Sonic PC	Sega	Jump & Run	September 96
Soviet Strike	**Electronic Arts**	**Flugsimulation**	**November 96**
Stadt der Verlorenen Kinder	Sony Interactive	Adventure	Dezember 96
Star Control 3	**Accolade**	**Strategie**	**Oktober 96**
Star Trek Academy	Interplay	Adventure	Dezember 96
Star Trek: Generations	**MicroProse**	**Adventure**	**November 96**
Star Trek: Return to Volcano	Interplay	Adventure	Januar 97
StarCraft	**Blizzard**	**Strategiespiel**	**Dezember 96**
Stratosphere	Acclaim	Strategie	Februar 97
Strike Force	**Sierra**	**Flugsimulation**	**Januar 97**
Syndicate Wars	Bullfrog	Action/Strategie	September 96
T-Mek	**Warner Interactive**	**Action/Strategie**	**August 96**
Theme Hospital	Bullfrog	Strategie/WiSim	Dezember 96
Time Commando	**Adeline**	**Action**	**August 96**
Toonstruck	Virgin	Interactive Movie	November 96
Ultima 9	**Origin**	**Rollenspiel**	**Januar 97**
Ultimate Mix	Games 4 Europe	Adventure	August 96
Ultra Pinball 2	**Sierra**	**Flipper**	**Oktober 96**
Vette	MicroProse	Rennspiel	März 97
Virtua City PD	**Sega**	**Action**	**Dezember 96**
Virtua Fighter PC	Sega	Beat 'em Up	September 96
Waterworld	**Acclaim**	**Strategie**	**Dezember 96**
WipEout XL	Sony Interactive	Rennspiel	September 96
Woodruff 2	**Sierra**	**Adventure**	**Februar 97**
X-COM: The Apocalypse	MicroProse	Strategie/Action	November 96
X-Wing vs. TIE Fighter	**LucasArts**	**Action**	**September 96**
Z	Bitmap Brothers	Strategie/Action	August 96
Zork Nemesis dt.	**Activision**	**Adventure**	**August 96**

F1 Manager 96 - Nachbesprechung

Warm-Up

Nicht nur Schumis Dienstwagen verliert ab und zu mal ein Bauteil: Weniger Features als vorgesehen, Systemabstürze, technische Bugs, aber die schönste Optik weit und breit - der F1 Manager 96 von Software 2000 ist offenbar 100 %ig Ferrari-kompatibel. Als Ergänzung zu unserem Review in Ausgabe 5/96 legen wir die Unterschiede zur getesteten Version offen und informieren betroffene Käufer über die Reaktionen des Herstellers.



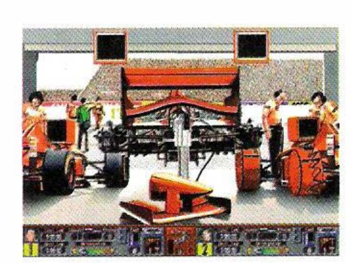
Nicht gerade Farmula One Grand Prix 2, aber immerhin: Dank mehrerer Kamera-Blickwinkel (TV-Ansicht, Vogelperspektive, Cockpit) sind Sie mitten im Geschehen und verfolgen die WM-Läufe „live" am Bildschirm.



Rollende Litfaßsäule: Die Werbeflächen auf Fahrzeug, Overall, Helm und Käppi Ihrer Fahrer können Sie an die authentischen Formel 1-Sponsoren verhökern.

Zunächst die guten Nachrichten: Daß der F1 Manager 96 eine umfassende, weitgehend realistische und atmosphärisch beachtliche Business-Simulation rund um die Formel 1 darstellt, daran hat sich nichts geändert. Als einziges Programm auf dem Markt enthält es das Datenmaterial der 96er Saison: den Grand Prix in Melbourne, Schumacher bei Ferrari, das zum Teil geänderte FIA-Reglement - alle wichtigen personellen und organisatorischen Besonderheiten dieses Jahrgangs sind berücksichtigt. Die in Echtzeit berechneten 3D-Sequenzen weisen nun erheblich mehr landschaftliche Details auf als unsere Testversion. Jetzt die schlechten Neuigkeiten: In einem Anfall von Diesen-Button-krieg'-ich-auch-noch-unter haben die Programmierer das an sich recht praktikable Interface durch Mehrfach-Verschachtelungen der Menüs erheblich verkompliziert, so daß es nun überladen und umständlich wirkt. Katastrophal: das magere „Handbuch". Vor allem als Einsteiger bekommt man keinerlei Informationen, wie die angezeigten Werte (z. B. im Windkanal) zu deuten sind. Und letztere sind erheblich weniger geworden, denn neben einigen Spezialitäten wie der Errichtung von Gebäuden und der Mitarbeiter-Verwaltung hat man auch die Telemetrie ersatzlos gestrichen! Wie kommt's? Offizielles Software 2000-Statement: Das Management derartig komplexer Funktionen wird nur von PCs ab 16 MB RAM verkraftet, wenngleich man die Mehrzahl der User mit 8 MB-Rechnern nicht unberücksichtigt lassen wollte.

Petra Maueröder ■



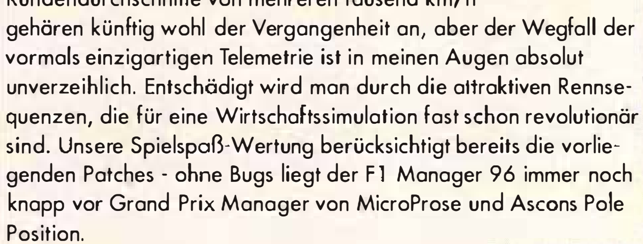
Geschäftiges Treiben in der Boxengasse: Hier werden neue Reifen aufgezogen und Kraftstoff nachgefüllt.

Erste Hilfe

Daß derartig viele Probleme aufgetreten sind, ärgert niemand mehr als die Programmierer selbst. Deshalb ist man in Eutin derzeit um Schadensbegrenzung bemüht, die folgendermaßen aussieht:

- Die **Software 2000-Hotline** (Tel. 05241 -986010) steht Ihnen Montag bis Freitag von 11 -13 Uhr und von 14 -18 Uhr zur Verfügung, gibt Tips zur Bewältigung systemspezifischer Schwierigkeiten und verschickt auch Patch-Disketten.
- Auf der aktuellen **Cover-CD-ROM** finden Sie den Patch mit der **Versionsnummer 1.05**, der einen Großteil der Bugs dezimiert.
- Mit der PC Games-Ausgabe 9/96 erhalten Sie den **„offiziellen" Bugfix (Version 1.10)**, in dem dann wirklich sämtliche Mankos berücksichtigt sein sollen.
- Software 2000 hat bereits mit der Auslieferung einer **neuen „Staffel"** des F1 Manager 96 begonnen, der alle bisherigen Änderungen bis zur 1.10-Fassung enthält.
- Gegen einen geringen Selbstkostenbeitrag soll im August 1996 eine **erweiterte Variante** für 16 MB-PCs bereitstehen, die bislang fehlende Programmteile (u. a. die angesprochene Telemetrie) beinhaltet.

Statement



Da gibt es nichts zu beschönigen: Die ausgelieferte Version des F1 Manager 96 HAT Bugs - und zwar gleich so viele, daß von obligatorischen „Schnitzern" nicht mehr die Rede sein kann. Zwar wird brav per Patch nachgebessert, und Rundendurchschnitte von mehreren tausend km/h gehören künftig wohl der Vergangenheit an, aber der Wegfall der vormals einzigartigen Telemetrie ist in meinen Augen absolut unverzeihlich. Entschädigt wird man durch die attraktiven Rennsequenzen, die für eine Wirtschaftssimulation fast schon revolutionär sind. Unsere Spielspaß-Wertung berücksichtigt bereits die vorliegenden Patches - ohne Bugs liegt der F1 Manager 96 immer noch knapp vor Grand Prix Manager von MicroProse und Ascons Pole Position.



RANKING

Wirtschaftssimulation

Grafik	80%
Sound	75%
Handling	75%
Spielspaß	86%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Software 2000
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	sehr gut



Battle Arena Toshinden

Schwertkampf

Auf der Sony PlayStation wurde Battle Arena Toshinden - speziell natürlich in Japan - ein großer Erfolg. Playmates Interactive hat das durchaus beliebte Kampfsportspiel nun für den PC umgesetzt. Es bleibt nur fraglich, ob sich bei der Konvertierung ähnliche Euphorieausbrüche anbahnen.

Im Gegensatz zu Virtua Fighter PC kämpft man bei Battle Arena Toshinden nicht nur mit der blanken Faust, sondern zusätzlich mit Schwert, Peitsche oder Kampfstock. Außerdem hat jeder der acht zur Auswahl stehenden Krieger spezielle magische Fähigkeiten, wie beispielsweise Feuer- oder Eisstürme. Dadurch wird Battle Arena Toshinden nicht unbedingt realistischer, wirkt aber auf den ersten Blick abwechslungsreicher. Wenn man sich allerdings ausgiebiger mit diesem Prügelspiel beschäftigt, wird man sehr schnell ein paar Schwachstellen finden: viele Kontrahenten lassen sich zum Beispiel kinderleicht besiegen, indem man sie ausschließlich mit Zaubersprüchen eindeckt. Im Mode „Easy" läßt sich auf diese Weise sogar das ganze Turnier durchspielen! Der Computer lernt also kaum aus dem Kampfgeschehen.



Mondo ist ein Meister des Stockkampfs - ein erbitterter Gegner.



Kleine, wenn auch nicht spektakuläre Explosionen sorgen für Stimmung.

Die Steuerung macht jedoch einen recht durchdachten Eindruck - auch wenn man sich schon einige Stunden mit ihr auseinandersetzen muß, um die Special Moves zumindest in den Grundzügen zu beherrschen.

Auch im Netzwerk und per Modem spielbar

Battle Arena Toshinden hat aber auch Pluspunkte: der Zwei-Spieler-Modus beschränkt sich nicht nur auf das Spiel an einem Rechner, sondern man kann auch über Netzwerk bzw. Modem gegen einen menschlichen Mitspieler antreten.



Es stehen zwar insgesamt acht Kämpfer zur Auswahl, richtig effektiv läßt sich allerdings nur mit den Schwertmeistern in die Schlacht ziehen.

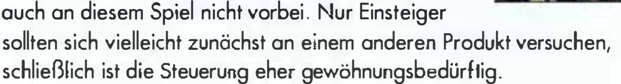
Grafisch kann Battle Arena Toshinden durchaus überzeugen.

SVGA nur mit Grafikbeschleuniger

Die Anzahl der Animationsstufen ist zwar nicht überragend, aber immerhin zufriedenstellend - auch die Hintergrundgrafiken machen Spaß und motivieren zum Spiel. Vier Auflösungsstufen (von 320 x 200 bis 640 x 400) stehen zur Verfügung, jedoch ist für die höchste Darstellungsvariante schon ein Pentium 166 erforderlich. Gut: das Spiel unterstützt die Grafikbeschleuniger 3D-Blaster (Creative) und Edge 3D (Diamond), für andere Karten steht eine automatische Erkennung bereit. Ob und wie diese funktioniert, werden wir in einer der nächsten Ausgaben ergründen.
Die Soundeffekte sind typisch japanisch und wirken auf das europäische Ohr ein wenig zu hell und überzogen; Freunde asiatischer Zeichentrickfilme werden jedoch begeistert sein. Die zahlreichen Musikstücke sorgen hingegen für die passende Atmosphäre und wummern glasklar aus den Lautsprecherboxen.

Oliver Menne ■

Statement



Battle Arena Toshinden macht wirklich Spaß - keine Frage. Allerdings muß es sich den Vergleich mit Virtua Fighter PC gefallen lassen. Ein Vergleich, dem kein Kampfsportspiel momentan standhält. Wer allerdings für Kampfsport zu begeistern ist, kommt auch an diesem Spiel nicht vorbei. Nur Einsteiger sollten sich vielleicht zunächst an einem anderen Produkt versuchen, schließlich ist die Steuerung eher gewöhnungsbedürftig.



RANKING

Kampfsportspiel	
Grafik	67%
Sound	83%
Handling	78%
Spielspaß	70%
Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Playmates
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	mangelhaft



Greg Norman Ultimate Challenge Golf

Synthetisches Grün

Der Mann mit dem Hut ist wieder da - und das Schicksal meint es nicht gut mit Greg Norman, der golfenden Antwort auf Crocodile Dundee: Erst die bitterste Niederlage seiner Karriere gegen Nick Faldo beim US Masters im April, jetzt eine nach ihm benannte Golf-Simulation.

Das Windows-Programm simuliert neben dem fiktiven „The Links at Dorset Cliffs"-Parcours auch die 18-Loch-Anlage des „Medalist Golf Club", wo der „Shark" (so Normans Spitzname) am liebsten puttet. Vor der ersten Runde empfiehlt sich zunächst die Absolvierung eines Grundlehrgangs, bei dem man mit anschaulichen Grafiken und verständlicher Sprachausgabe das kleine Einmaleins dieses Spiels beigebracht bekommt. Anschließend dürfen Sie selbst zum Schläger greifen: Jahreszeit, Wetter, Untergrund, Windgeschwindigkeit und -richtung, Simulation- bzw. Arcade-Modus, Schlägersatz und zig andere Optionen können vorab definiert werden.

Statement

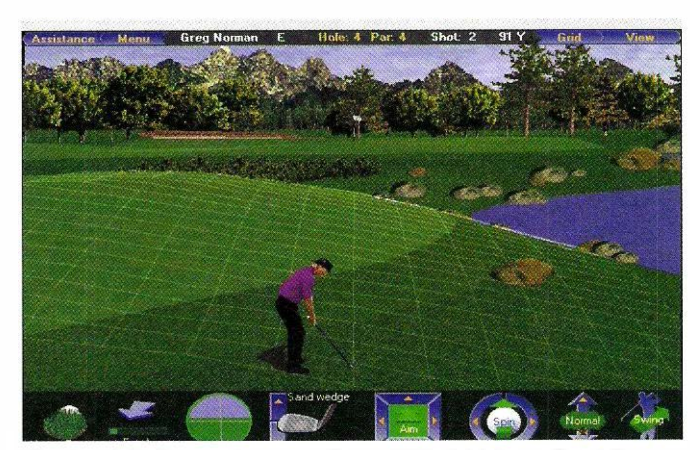


Nicht gerade die schlechteste Golf-Simulation, aber wen interessiert's? Wozu nochmal einen Hunderter abdrücken, wenn sich die Steuerung nur minimal von der Konkurrenz unterscheidet und die Grafik selbst in der „Photorealistic"-Einstellung noch um einiges „unechter" aussieht als bei PGA Tour Golf 96? Wenn Sie mit MS-Golf 2.0 oder der EA Sports-Software zufrieden sind, können Sie ruhigen Gewissens dabei bleiben.

Mit gewohntem Schwung

Das Spiel an sich entspricht hinsichtlich Perspektive und Bedienung den etablierten Programmen. Mit einem „Swing-Meter" legen Sie Schwungstärke, Spin und die Richtung des Schlags fest; anschließend wird die Landschafts-Grafik je nach PC und gewähltem Detailgrad binnen weniger Sekunden neu aufgebaut. Besonderheit: Greg Norman Ultimate Challenge Golf läuft unter Windows 3.1 oder 95 und unterstützt ausschließlich die 640 x 480-Auflösung im HighColor- bzw. TrueColor-Format (16, 7 Mio. Farben). Wenn Sie also normalerweise mit dem 800 x 600- bzw. 1.024 x 768-Pixel-Desktop bei 256 Farben arbeiten, müssen Sie vor jedem Spielstart die Windows-Einstellungen umkonfigurieren und ggf. den Rechner neu booten. Von der völlig überdimensionierten Farbtiefe hat der Spieler nichts: Wo üblicherweise sattes Grün gedeiht, zeigen sich hier fahle, synthetisch wirkende Texturen.

Petra Maueröder ■



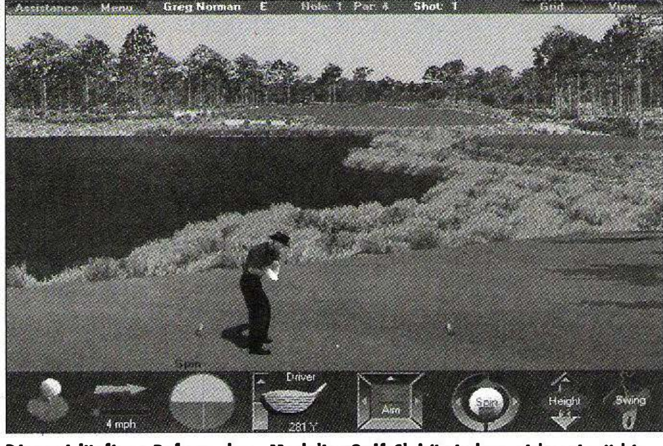
Vor allem beim Putten oder auf unebenem Gelände ist das optional einblendbare Bodengitter eine große Hilfe - gerade für den Einsteiger.



In der Leiste am unteren Bildschirmrand wählen Sie unter anderem den Schläger aus. Auch andere Einstellungen lassen sich hier vornehmen.



Heutzutage Standard: Rundflüge über den Platz via „Fly-by" konnten auch schon andere Spiele bieten.



Die weitläufigen Bahnen des „Medalist Golf Club" sind gespickt mit tückischen Sandbunkern und schmalen Greens.



SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 15 MB	General Midi
CD 464 MB	Audio

REQUIRED
486DX33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Sportspiel

Grafik	70%
Sound	35%
Handling	70%
Spielspaß	71%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Grolier Interactive
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	sehr gut

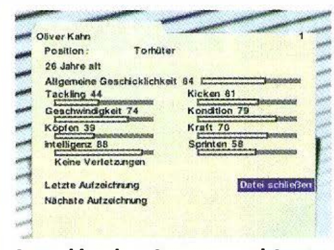
Onside Soccer

Forechecking

Der Untertitel „Back in Competition" hätte nicht treffender formuliert werden können. Telstar versucht mit Onside Soccer den Vorstoß in ein Genre, in dem EA Sports, Gremlin Interactive und Sensible Software das Ruder fest in der Hand haben.



Der Torhüter irrt mal wieder völlig plan- und ziellos durch den Strafraum. Leider gibt es solche Szenen bei Onside Soccer viel zu oft.



Die zahlreichen Optionen und Statistiken umfassen auch Charaktereigenschaften der einzelnen Spieler.



Die VGA-Auflösung sieht bei Onside Soccer nicht mehr so spektakulär aus.

Um der Konkurrenz ein wenig den Wind aus den Segeln zu nehmen, hat Telstar eine Mischung aus Sportspiel und Fußballmanager entwickelt. Eine Mixtur, die man eher selten findet, aber von vielen Spielern gefordert wird.

Hohe Optionsvielfalt

Als Manager ist Onside Soccer durchaus interessant, vor allem die hohe Optionsvielfalt kann begeistern. So wurden nicht nur die üblichen Optionen, wie Transfermarkt, Mannschaftsaufstellung und Spielweise integriert, auch Eckstoß- und Freistoßvarianten können vom Spieler flexibel festgelegt werden. Nur zwei Kritikpunkte muß sich Onside Soccer gefallen lassen: die Steuerung per Tastatur ist unnötig kompliziert (Mausunterstützung sollte 1996 möglich sein) und das „unscharfe Bild" überstrapaziert die Augen. Weniger aufregende Menüs, aber dafür eine klare Schrift wäre wünschenswert hingegen. Unverständlich, denn im Actionteil zaubert Telstar auch wunderschöne SVGA-Grafik auf den Bildschirm. Die Animationen lassen jedoch arg zu wünschen übrig und die Bildwiederholrate könnte auch ein wenig höher liegen. Außerdem spielt sich Onside Soccer im Vergleich zur Spitze im Computerfußball nicht gerade berauschend. Flanken kommen nur rein zufällig beim Empfänger an und der Torwart macht nicht gerade den glücklichsten Eindruck, denn Schüsse direkt auf den Mann landen nur allzu oft im Netz.

Toller Kommentator

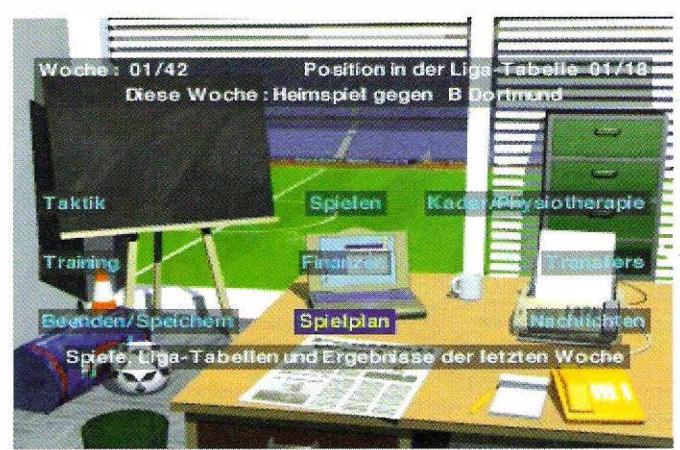
Beim Soundcheck konnte vor allem die deutsche Lokalisierung begeistern. Der Sprecher ist zwar nicht mit einem überwältigenden Wortschatz ausgestattet, jedoch sitzt jeder Kommentar - Fehlschüsse gibt es nicht. Etwas nervig: im Management-Teil wird jede Bestätigung von einer schrillen Trillerpfeife begleitet.

Oliver Menne ■

Statement



Onside Soccer ist eine der wenigen Alternativen zu Sensible World of Soccer, kombiniert es doch die Elemente aus Sportspiel und Fußballmanager. Allerdings fallen die Kritikpunkte zu stark ins Gewicht: Steuerung per Tastatur ist einfach nicht mehr zeitgemäß, und das unscharfe Schriftbild schränkt die Motivation im Management-Teil sehr ein. Schade!



Durch das unscharfe Schriftbild stellt sich im Management-Teil schon bald Frust ein. Auch die Steuerung über Tastatur ist heutzutage ungewöhnlich.



SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 5 MB	General Midi
CD 90 MB	Audio

REQUIRED
486DX33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 100, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

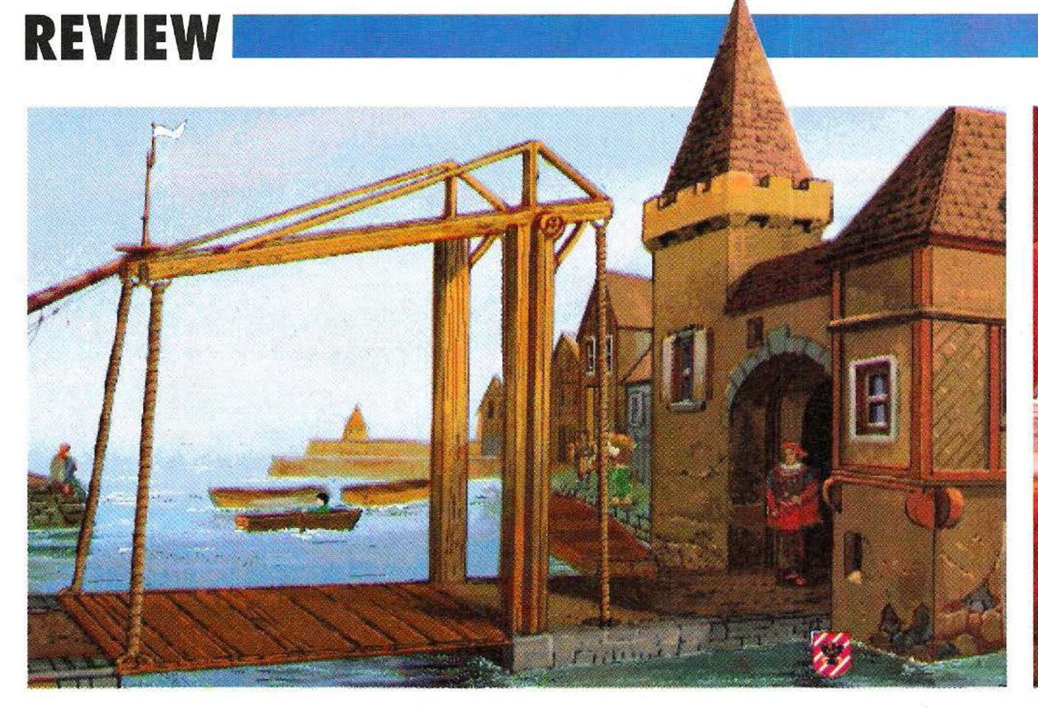
MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Sportspiel

Grafik	60%
Sound	68%
Handling	50%
Spielspaß	59%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Telstar
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	ausreichend





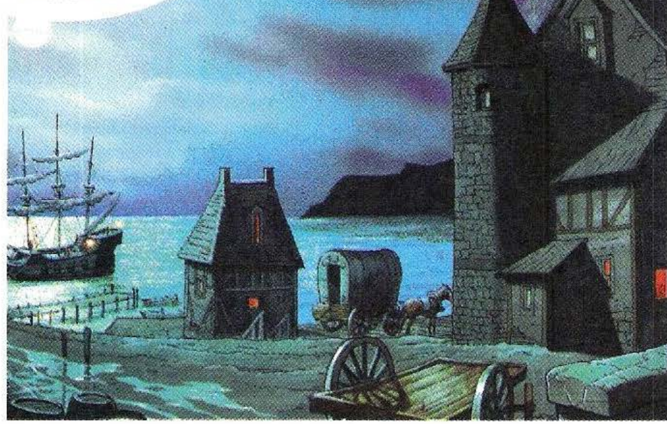
Elisabeth I.

Royal Pleasure

Die Krönung steht unmittelbar bevor: Ihre Majestät, die Königin Elisabeth I. von England wird in Kürze den hiesigen Softwareshops ihren Antrittsbesuch abstatten. Man hat uns versprochen, daß es sich hierbei um ein ganz besonders würdevolles Ereignis handeln wird. Zur Vorbereitung auf den großen Moment haben wir schon einmal geübt, wie man die Gunst der Queen am besten für sich gewinnen kann...



Jeder Hafen, den man als Händler in Elisabeth I. mit seinen Seglern anläuft, wurde liebevoll mit den jeweiligen landestypischen Eigenheiten gestaltet.



Falls Sie sich dafür entscheiden, als gefürchteter Pirat über die Meere zu segeln, finden Sie in diesem kleinen irischen Nest immer Unterschlupf.

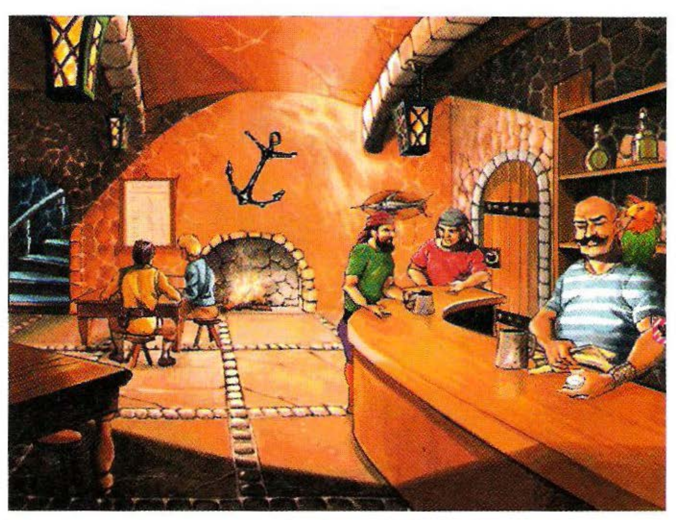
Wirtschaftssimulationen mit historischem Hintergrund haben hierzulande viele Liebhaber, und Programme wie Der Patrizier, Die Fugger II, 1869 oder Oldtimer gingen bzw. gehen in den einschlägigen Läden weg, wie die warmen Semmeln. Man kann nun über die Gründe für diesen Erfolg spekulieren: sicherlich handelt es sich bei den Käufern teilweise um Anwender, die zwar über Action-Games die Nase rümpfen, sich aber dennoch gerne mal mit einem Spielchen auf intelligente und anspruchsvolle Weise die Zeit vertreiben. Auf der anderen Seite sind da möglicherweise die Eltern, Tanten, Omas etc., die sich damit abgefunden haben, daß der Junior Interesse an Computerspielen zeigt. Aber wenn sie ihm schon eines schenken, dann soll er wenigstens was dabei lernen...
Mit dem Lernen ist das so eine Sache, denn man weiß nie, wie intensiv sich die Designer eines Spiels mit der historischen Materie befaßt haben. Während es Programme wie Die Fugger II mit der geschichtlichen Wahrheit nicht ganz so genau nehmen, zeichnen sich beispielsweise Oldtimer und auch Elisabeth I. durch saubere Recherche aus. Wer also auf populärwissenschaftlichem Niveau seine Kenntnisse über die elisabethanische Ära auffrischen will, kann getrost zu dem neuen Ascon-Programm greifen.

Prachtbau

Elisabeth I. ist reich an Features, die dafür sorgen sollen, daß das Programm nicht mit fliegenden Fahnen im (zumindest in Deutschland) übersättigten Wi-Sim-Markt untergeht. So verquickte man den obligatorischen Handelsaspekt mit Abenteuer- und Action-Elementen, fügte einen Multiplayer-Modus für bis zu vier Mitspieler hinzu und peppte das Ganze mit ein paar multimedialen Farbtupfern auf.
Als unbedeutender Londoner Händler wagt man sich also mit seiner Pinasse auf hohe See, um mit den wichtigen Häfen Europas und Nordafrikas Handel zu treiben und so das eigene Vermögen zu mehren. Gleichzeitig stellt man kurzfristig die eigenen Interessen zurück, wenn es darum geht, dem Wohl der Königin zu dienen - solches Verhalten wirft auf lange Sicht noch viel höheren Gewinn ab: schon recht bald beruft die Königin den devoten Geschäftsmann in ihren Geheimen Staatsrat, den Privy Council. Von diesem Moment an gilt es, die eigenen Handelsaktivitäten mit den Terminen im Dienste der Königin unter einen Hut zu bringen - kein leichtes Unterfangen. Von Anfang an sollten Sie jedoch politisches Fingerspitzengefühl an den Tag legen - es kommt u. a. nämlich durchaus vor, daß ein spanischer Gesandter Sie in einen spanisch-schottischen Komplott gegen England verwickeln will. Falls ihm das auch nur ansatzweise gelingt, londen Sie im Kerker und verlieren viel Zeit (und Geld).
Selbstverständlich steht es Ihnen frei, auch selbst eine kriminelle Laufbahn zu wählen - solange Sie damit Macht und Reichtum Ihrer Königin mehren. Als Pirat liefern Sie sich Schlachten auf hoher See, entern reich beladene Handelsschiffe oder greifen wohlhabende Hafenstädte an. Vielleicht schaffen Sie es ja, auf diese Weise vom simplen Piraten zum angesehenen Freibeuter Ihrer Majestät aufzusteigen...Sir Francis Drake hat gezeigt, wie's geht.

Alles in einer Hand

Gesteuert wird das neue Ascon-Werk fast komplett mit der Maus, wobei man im allgemeinen mit der linken Taste Personen, Items oder Menüpunkte anwählt und mit dem rechten Button zwischen den zahlreichen Screens hin- und herschaltet. Im Schlachten-Modus nutzt man die rechte Taste ferner zum Befehligen seiner Flotte und zum Aktivieren des Bildschirm-Zooms. Das mag zwar äußerst benutzerfreundlich klingen, hat aber durchaus seine Tücken: die Bereiche, in denen ein bestimmtes Objekt auf dem Bildschirm aktiviert werden kann, wurden teilweise etwas unglücklich gewählt, so daß man öfter mehrere Versuche braucht, bis man die richtige Stelle „trifft". Verhängnisvolle Auswirkungen kann auch ein Maus-Ausrutscher in einem der Handelsmenüs haben, der unter Umständen dazu führt, daß man ungewollt in großer Menge eine bestimmte Ware einkauft, die man anschließend nur mit finanziellem Verlust wieder los wird. Trotz dieser kleinen Widrigkeiten bleibt das Programm jedoch im großen und ganzen leicht bedienbar; gewöhnungsbedürftig erscheint allenfalls die nicht ganz einfache Flottensteuerung im Schlachten-Modus.



Wo man auch hinkommt, man sollte immer die örtliche Kneipe aufsuchen, um neue Matrosen und Kapitäne anzuheuern oder neue Infos zu sammeln.

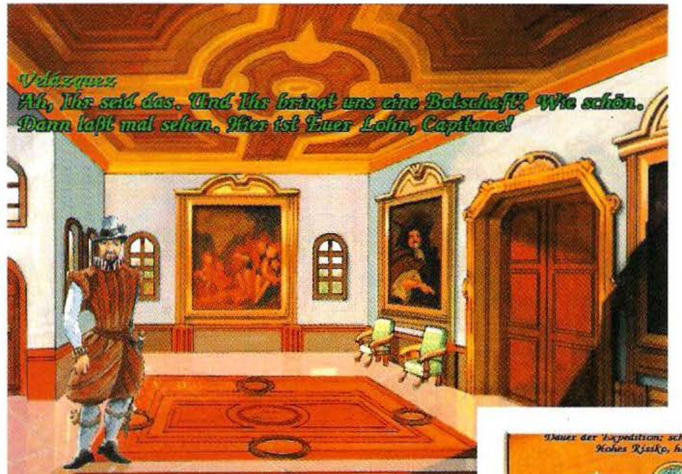


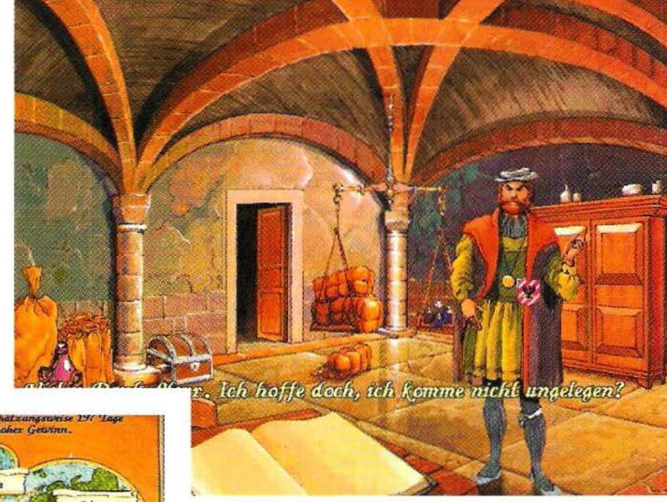
Im Rathaus kann man sich über wichtige Ereignisse in den europäischen Metropolen informieren, die sich vielleicht aufs weitere Vorgehen auswirken.

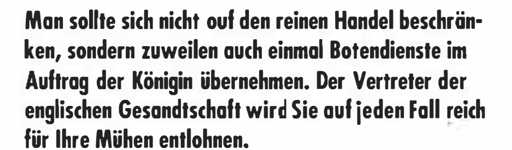
Geisterkapitän

Grafisch bietet Elisabeth I. gute, aber keinesfalls überwältigende Kost. Alle Screens glänzen mit farbenprächtigen,









Man sollte sich nicht auf den reinen Handel beschränken, sondern zuweilen auch einmal Botendienste im Auftrag der Königin übernehmen. Der Vertreter der englischen Gesandtschaft wird Sie auf jeden Fall reich für Ihre Mühen entlohnen.

Wichtig ist der gute Kontakt zu den Händlern in ganz Europa, denn sie haben oft günstige Angebote für Sie in petto (oben). In der Merchant Adventurer´s Guild können Sie sich finanziell an waghalsigen Expeditionen beteiligen und evtl. einen fetten Gewinn einfahren.

stilsicher gestalteten SVGA-Hintergründen, die das Flair der elisabethanischen Epoche gut einfangen. Weniger gelungen sind die Darstellungen von Menschen, die in ihrer Grobheit schon fast dilettantisch wirken und mit den genre-üblichen Spar-Animationen versehen wurden: mal schüttelt einer den Kopf, oder eine Wache hält sich beim Gähnen die Hand vor den Mund...
Auch die (fast) bildschirmfüllenden, mit Profi-Akteuren gedrehten Interlaced-Filmsequenzen stellen nicht das Optimum dessen dar, was heutzutage möglich ist. Die Szenen mögen zwar vom schauspielerischen Standpunkt her durchaus ihren Reiz haben, lassen aber aufgrund der mäßigen Bildqualität (unscharf, detailarm) nur wenig Freude aufkommen.
Neben einigen kleineren, leicht zu verschmerzenden Grafik-Bugs wies die Testversion von Elisabeth I. auch eine Kuriosität auf: Normalerweise stehen einem in den Kneipen die Anwärter auf einen Kapitänsposten leibhaftig gegenüber. Manchmal kommt es jedoch vor, daß man mit der Maus ins Leere klickt und sich unversehens in ein Gespräch mit einem unsichtbaren Seemann verwickelt sieht. Bleibt zu hoffen, daß Ascon diese seltsame Ungereimtheit noch bis zur Auslieferung des Spiels ausmerzt.
Als problematisch für die Langzeitmotivation könnte sich auch die etwas unausgeglichene Spannungskurve des Programms erweisen.

Wellengang

Der Spieler erlebt hier ein wahres Wechselbad: während sich am Anfang die Ereignisse förmlich überschlagen und für ausgezeichnete Unterhaltung sorgen, hat man dann erstmal eine lange, eintönige Durststrecke zu überwinden, in der man stur durch Handel Geld anhäuft und in den diversen Häfen lustlos alle Gebäude abklickt - immer in der Hoffnung, irgendwo wieder einmal auf ein kleines Abenteuer zu stoßen. Sicher, im späteren Verlauf des Spiels geht es wieder um einiges turbulenter zu, aber dies verhindert nicht, daß zuweilen ein Gefühl von Monotonie aufkommt.
Als Ganzes betrachtet, kann Elisabeth I. dennoch trotz all der kleinen Schwachstellen weitgehend überzeugen. Man merkt dem Programm deutlich das Engagement seiner Entwickler an, und der Versuch, dem „ausgelutschten" Genre Wirtschaftssimulation neues Leben einzuhauchen, ist zumindest teilweise gelungen.

Herbert Aichinger ■

Statement

Elisabeth I. macht es einem wahrlich nicht leicht: in einem Moment ist man fasziniert, wie witzig und unterhaltsam die komplexe Thematik von Ascon in ein Spiel umgesetzt worden ist, und dann ärgert man sich wieder über die konventionelle, zuweilen recht langatmige Gestaltung des Handelsteils. Es zehrt einfach an den Nerven, wenn man sich stundenlang durch die gleichen Bildschirme klickt und sich in jedem Hafen die gleichen stereotypen Sprüche der Händler anhören darf - zuweilen sogar mehrmals, bis sie endlich mit einem Angebot über ein Termingeschäft herausrücken. Uneingeschränktes Lob verdienen der originelle Schlachten-Modus und die Multiplayer-Option.







Sierra kaufte den Flugsimulator-Spezialisten von subLOGIC kürzlich das Programm Flight ab, um damit Microsoft mit ihrer Flightsimulator-Reihe Konkurrenz zu machen. Ob Sierras Ansinnen von Erfolg gekrönt sein wird, erscheint uns doch eher zweifelhaft...

Flight
Flugsaurier



Das Armaturenbrett der Cessna Citationjet wurde mit Liebe zum Detail umgesetzt, Himmel- und Bodendarstellung können jedoch nicht überzeugen.



Cessna Citationjet: die Standardmaschine, mit der man in Flight seine ersten Runden in der Luft dreht..



Die Piper Archer: eines der fünf anwählbaren Flugzeuge.

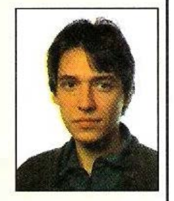
Laut Handbuch richtet sich Flight an die Einsteiger ins Genre der Flugsimulationen, also an Leute, die erst langsam an die Komplexitäten der Steuerung eines Flugzeugs herangeführt werden müssen. Der Anfänger will wahrscheinlich erst einmal Flug-Feeling schnuppern, bevor er sich für die Feinheiten all der Gerätschaften in seinem Cockpit zu interessieren beginnt. Und in dieser Hinsicht ist das mittlerweile 1 Jahr alte Flight Unlimited nach wie vor ungeschlagen: hier kann man erst einmal einschalten und loslegen, bevor man sich von einem digitalen Fluglehrer detailliert instruieren läßt. Bei subLOGICs Flight geht jedoch von Anfang an ohne intensives Handbuchstudium gar nichts. Der User wird sofort mit der genretypischen Flut an Tastatur-Kommandos konfrontiert und muß sich mit einer Steuerung herumärgern, die wahrlich nicht sofort in den Griff zu bekommen ist.

EGA-Grafik im Jahre1996?

Wer allerdings glaubt, für seine Einarbeitungsmühen mit stimmungsvollen Flugszenen auf dem Monitor entschädigt zu werden, liegt falsch. Zwar mögen die Armaturen der fünf Zivilmaschinen relativ wirklichkeitsgetreu umgesetzt sein, Landschaft und Himmel bieten jedoch einen eher trostlosen Anblick. In Zeiten, in denen FlugSim-Spezialisten wie Rowan sich um Photorealismus in SVGA bemühen, hat man bei Flight die Wahl zwischen EGA (!) und VGA - grobe Polygonklötze und kahle Farbflächen prägen das Bild. Auf reizvolle Features wie Lichtreflexe, mit denen beispielsweise Looking Glass' Flight Unlimited beeindrucken konnte, muß man verzichten. Selbst der MS Flightsimulator 5.0, an dem sich das subLOGIC-Programm unverkennbar orientiert, hatte vor nunmehr fast drei Jahren erheblich mehr zu bieten. Authentisches Flugmodell hin oder her: Flight macht einfach keinen Spaß!

Herbert Aichinger ■

Statement



Hartgesottene Airbus-Flieger werden subLOGICs Flight vielleicht zu schätzen wissen, der anvisierten Zielgruppe der Genre-Einsteiger kann man von dem Programm jedoch nur abraten. Wer auf Komplexität Wert legt, ist mit Microsofts Flight Simulator besser bedient, und wer einfach nur mal abheben will, sollte nach wie vor zu Flight Unlimited greifen. Flight ist schlicht und einfach veraltet.



EGA-Grafik im Jahre 1996 - mit diesem Standard glaubt man heutzutage bei subLOGIC, mit den Großen des Genres konkurrieren zu können!



RANKING

Flugsimulation	
Grafik	21%
Sound	15%
Handling	35%
Spielspaß	27%
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	subLOGIC
Preis	ca. DM 69,-
CD-Advantage	mangelhaft

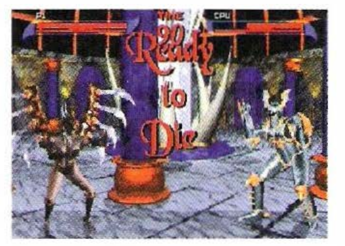
Gevatter Tod dreht Däumchen und veranstaltet zur eigenen Ergötzung und Erbauung ein Turnier, an dem sich die Seelen verblichener Helden beteiligen. Beim martialischen Beat 'em Up Pray for Death von Lightshock geht's um Leben und Tod. Als Hauptgewinn winkt die Reinkarnation.

Pray for Death

Deathmatch



Jeder Treffer wird je nach Typ des Kämpfers durch Säure- oder Lava-Spritzer angezeigt - in diesem Fall verursacht durch einen plazierten Kick.



Die beiden Balken am oberen Bildrand dokumentieren die verbleibende Energie.



Vor dem Schlagabtausch werden einige halbstarke Worte gewechselt.

Jede der zehn Fantasy-Figuren (darunter solch neckische Typen wie Wikinger Wolfrich, Pharao Anubi oder Bruce Lee-Verschnitt Jan Fun) beherrscht grundlegende Moves wie Kicks, Punches und Sprünge. Hinzu kommen noch jeweils zehn einfallsreich animierte Special Moves, die durch geheime Tastenfolgen (z. B. vorwärts-vorwärts-ducken-Speed Kick) ausgelöst werden. In der Praxis lassen sich derlei Aktionen zu einer „Final Killer Chain" kombinieren und in ihrer Dramatik bis zum punkteträchtigen „Deadly Move" steigern. Das hört sich nach einer recht blutigen Angelegenheit an, kann aber im Optionsmenü entschärft werden. Der Spieler bestimmt die Anzahl der Runden, deren Dauer und wählt außerdem aus einer reichhaltigen Palette an Ligen, „Play-Offs" und Duellen, die auch zu zweit angegangen werden können.

Finish him!

Im Gegensatz zu anderen Beat 'em Ups wurden sowohl die scrollbaren Kulissen der Arenen (Abwasserkanal, Dungeon, Kathedrale etc.) als auch die Akteure selbst gerendert. Wegen der geringen Auflösung und der diffusen Hintergründe verschwimmen die Sprites zu einem schaudererregenden Pixel-Brei, der sich nur mit einem Gamepad weitgehend frustfrei steuern läßt. Der Knackpunkt bei Pray for Death: dem Spieler fehlt jeglicher Ehrgeiz, die Strategien des Kontrahenten im voraus „zu erahnen", denn die gibt es schlichtweg nicht. In höheren Schwierigkeitsstufen sind die Rivalen lediglich schneller und treffen besser, aber „schlauer" reagieren sie deshalb nicht. Daher unser Tip: Wenn Sie einfach nur ein kurzweiliges Prügelspiel suchen und weder die Hardware noch die Zeit für ein solch komplexes Programm wie Virtua Fighter haben, dann kaufen Sie sich Acclaims WWF Wrestlemania - da bekommen Sie wenigstens noch eine gute Show geboten und müssen sich nicht die peinlichen Verrenkungen der Pray for Death-Recken antun.

Petra Maueröder

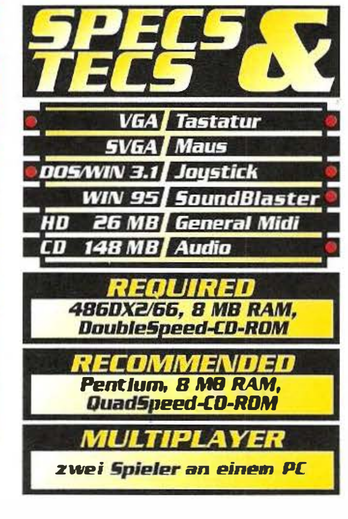
Statement



Wenn Virtua Fighter eines bewiesen hat, dann folgendes: Ein Beat 'em Up wird nicht durch abkömmliche Brutalitäten zum Top-Hit, sondern durch eine akkurate Steuerung, High-End-Grafik und intelligentes Gegnerverhalten - Features, die man bei Pray for Death vergebens sucht. Für Kampfsport-Fans gibt's momentan nur eins: Auf Pentium 133 mit 16 MB RAM aufrüsten und bei SEGA shoppen.



Liegt ein Kämpfer erst einmal am Boden, kann er mit einem der „Finishing Moves" endgültig besiegt werden.



SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 26 MB	General Midi
CD 148 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
zwei Spieler an einem PC

RANKING

Beat' em Up

Grafik	45%
Sound	60%
Handling	65%
Spielspaß	43%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Lightshock
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	gut

Missionforce: Cyberstorm

Schwermetall

Sie sehen aus wie das überzeugendste Argument der IG Metall bei der nächsten Tarifrunde, doch die Earthsiege-„Hercs" von Sierra gelüstet es nach gänzlich anderen Herausforderungen: Im ersten ernstzunehmenden Hexagon-Strategiespiel mit Kampfrobotern stapfen die Kolosse über Hexagon-Felder und hinterlassen unter Windows 3.1/95 eine hochauflösende Spur der Verwüstung...

Wo sie hintreten, wächst kein Gras mehr: Mit ihren bis zu 100 Tonnen Lebendgewicht, einer Höhe von schlimmstenfalls 15 Metern und dem „dernier cri" in Sachen Waffentechnik sind Hercs nichts anderes als wandelnde Festungen. Im Cockpit sitzen wackere Bioderms - künstlich gezüchtete Mutanten mit mehr oder weniger opulenter Intelligenz, die über eine zeitlich begrenzte Haltbarkeit verfügen und im Lauf der Zeit an Erfahrung dazugewinnen. Sowohl die Hercs als auch ihre Insassen müssen für teures Geld angeschafft und instandgehalten werden; das nötige Kapital erwirtschaften Sie mit dem Abbau von Erzen, die es zuhauf auf der Oberfläche vieler Planeten im Earthsiege-Universum gibt. Ihre Gegner

Sightseeing-Tour durch die Herc Base



Herc Bay: Hercs können ge- und verkauft, auf- und umgerüstet werden. Aus einer Liste wählen Sie einfach den gewünschten Typ und ersetzen ggf. die Standard-Ausrüstung durch leistungsfähigere Systeme. Nach einem Einsatz können Sie die beschädigten Bauteile eines Hercs (orangefarbene und rote Zonen) reparieren.

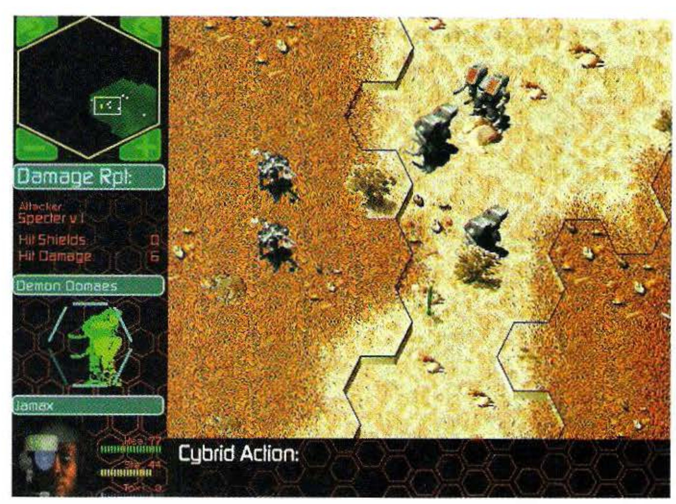


Herc Command Center: Neben der Anzeige eines Karriere-Statusberichts können Sie außerdem die nächste Mission auswählen.

Mission Briefing: Sie bekommen nicht nur Informationen über die Primär-Ziele Ihrer Mission, sondern auch über die Dauer des Einsatzes und die „Kopfprämie" pro erlegtem Cybrid.



Bei einigen Einsätzen müssen Sie Ihre Basis unter allen Umständen gegen die Attacken der Cybrids verteidigen. Wenn Sie die Stellung über eine festgelegte Anzahl von Runden halten können, haben Sie Ihren Auftrag erfüllt.



Die auf den ersten Blick sichtbaren Höhenstufen der Landschaft haben einen immensen Einfluß auf die Trefferquote Ihrer Hercs.

sind die sogenannten Cybrids, die es ebenso wie die Hercs in acht beliebig konfigurierbaren Versionen gibt. Aus diesen Grundtypen lassen sich unendlich viele, grundverschiedene Exemplare mit unterschiedlichster Bewaffnung, Panzerung und besonderen Fähigkeiten fabrizieren. Die einen sind besonders leicht und daher überdurchschnittlich schnell, andere wiederum glänzen mit leistungsfähigen Sensoren oder Raketen-Abwehrsystemen.

Simple Minds

Was man auf den ersten Blick kaum für möglich hält: CyberStorm ist ein irrsinnig komplexes Programm. Nichtsdestotrotz kapiert man den grundsätzlichen Spielverlauf schon nach wenigen Minuten. Im Gegensatz zu ver-



Zu Beginn einer Mission werden die Hercs in der Nähe des Raumschiffs plaziert, das Sie niemals aus den Augen lassen sollten.

MedVat:
Das MedVat dient zur kostenpflichtigen Genesung beschädigter Bioderms. Überflüssige Exemplare können recycelt werden.

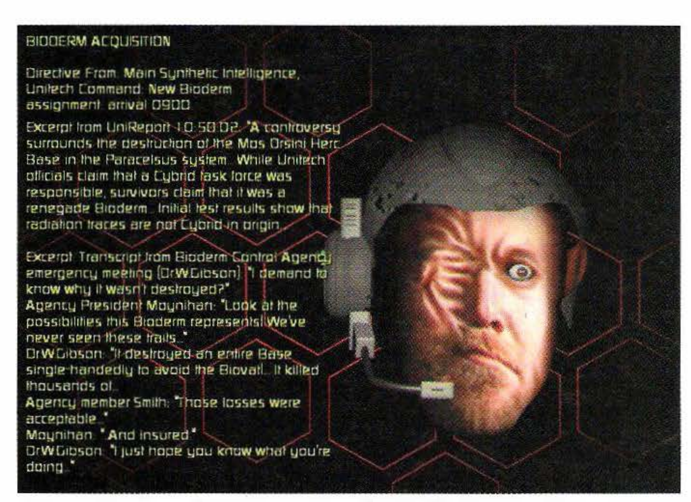


VREC:
Im „Virtual Reality Enhancement Center" können Sie die Bioderms für einzelne Waffen-Kategorien ausbilden lassen und in Sachen „Piloting" schulen. Dadurch gehen die Bioderms schonender mit Energie-Reserven um und kommen in schwierigem Gelände besser zurecht.



BioVat:
Abhängig von den Fähigkeiten eines Bioderms (u. a. die Beherrschung bestimmter Waffensysteme) können Sie hier bis zu 50.000 Credits pro „Person" loswerden.

Link:
Hier weisen Sie den Hercs einen geeigneten Bioderm zu.



Wenn Sie bestimmte Missionen erfolgreich abschließen, wird Ihnen ein besonders cleverer Bioderm kostenlos zur Verfügung gestellt.

Durch Verschiebung des Schwerpunkts (Display links unten) können Sie die Widerstandskraft der Schutzschilde an den sechs Seiten stufenlos aufteilen.

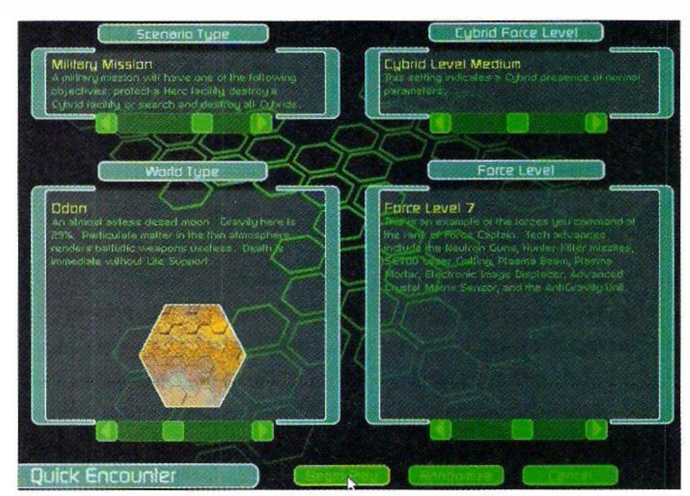
gleichbaren Spielen gibt es keine feste Missions-Struktur; stattdessen werden Ihnen zufällig generierte Einsätze unterschiedlichen Schwierigkeitsgrads auf verschiedenen Gestirnen angeboten. Sie können aus einer Liste wählen, ob Sie lieber einen Stützpunkt verteidigen, die Umgebung auskundschaften, Erze abbauen oder gar eine feindliche Basis auseinandernehmen möchten - je schwieriger der Level, desto größer die Chance auf eine Beförderung. Sie beginnen Ihre Karriere im Planetensystem Paracelsus als „Unit Leader", der vier Bioderms und ebenso viele Hercs besitzen darf. Bei entsprechenden Erfolgen können Sie es bis zum Herc Commander auf M138 bringen, der maximal 40 Roboter befehligt.

Attention! Cybrids detected!

Im Herc Command Center statten Sie Ihre Roboter mit den entsprechenden Waffensystemen aus, ersetzen ruinierte Bauteile und versorgen angeschlagene Bioderms im „MedVat". Anschließend wird Ihr Bataillon auf das Hexagon-Schlachtfeld verfrachtet, wo rundenweise in bewährter Manier gezogen wird. Die Höhenstufen der Landschaft, der Typ des Untergrunds, die vorhandene Energie, Art und Gewicht des Hercs, potentielle Schäden und nicht zuletzt die Gravitation bestimmen, wie schnell sich die Roboter fortbewegen und wie hoch die Wahrscheinlichkeit ist, einen gesichteten Feind mit der ausgewählten Waffe zu treffen. Mit Laser-Salven wird zunächst der gegnerische Schutzschild auf einer der sechs „Seiten" geschwächt, um im Anschluß einige Raketen und Bomben ins Innere des Cybrids zu jagen. Wurden die Einsatzziele erreicht, sammeln die überlebenden Roboter vollautomatisch das vorhandene Erz ein, wodurch sich Ihre Prämie ergibt. Zusätzlich bekommen Sie pro erlegtem Cybrid eine lukrative Abschußprämie.

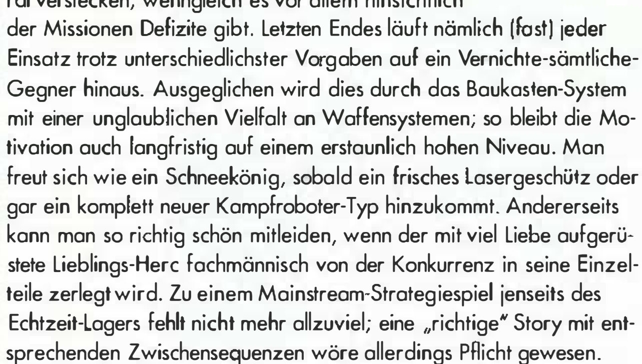
Oberflächlichkeiten

Wenn es eine nahezu ideale Benutzeroberfläche für solch ein Spiel gibt, dann ist es die von Cyberstorm - komfortabel, ergonomisch, übersichtlich. Per Mausklick können Sie zu nahezu jedem Display zusätzliche Details abrufen; so wird das ohnehin schon recht aufgeräumte Interface zusätzlich entmüllt. Der eigentliche Hexagon-Bildschirm bietet 16 verschiedene Planeten-Designs, 16 (!) Zoomstufen, einen einstellbaren Landschafts-De-



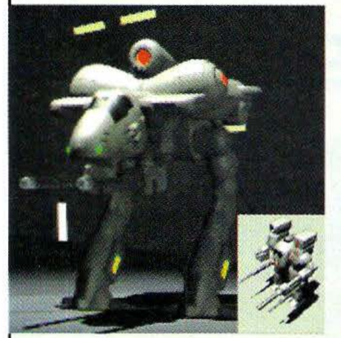
Neben der Kampagne gibt es eine „Quick Encounter"-Option, mit der Sie - wie auch im Multiplayer-Modus - Einsatzgebiet, Schwierigkeitsgrad, Technik-Stufe und Art der Mission im Vorfeld individuell justieren dürfen.

Statement



Wenn Sierra schon nicht die Werbetrommel in größerem Umfang für dieses Programm rührt, dann tun's eben wir. Also: CyberStorm ist eines der aufregendsten Hexagon-Strategiespiele der letzten Monate und muß sich auf keinen Fall hinter einem Fantasy General verstecken, wenngleich es vor allem hinsichtlich der Missionen Defizite gibt. Letzten Endes läuft nämlich (fast) jeder Einsatz trotz unterschiedlichster Vorgaben auf ein Vernichte-sämtliche-Gegner hinaus. Ausgeglichen wird dies durch das Baukasten-System mit einer unglaublichen Vielfalt an Waffensystemen; so bleibt die Motivation auch langfristig auf einem erstaunlich hohen Niveau. Man freut sich wie ein Schneekönig, sobald ein frisches Lasergeschütz oder gar ein komplett neuer Kampfroboter-Typ hinzukommt. Andererseits kann man so richtig schön mitleiden, wenn der mit viel Liebe aufgerüstete Lieblings-Herc fachmännisch von der Konkurrenz in seine Einzelteile zerlegt wird. Zu einem Mainstream-Strategiespiel jenseits des Echtzeit-Lagers fehlt nicht mehr allzuviel; eine „richtige" Story mit entsprechenden Zwischensequenzen wäre allerdings Pflicht gewesen.

Die Hercs im Überblick



Remora



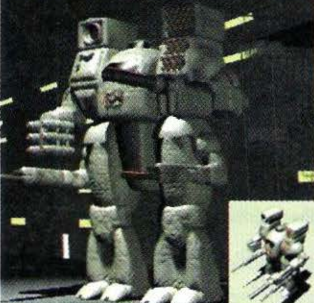
Juggernaut



Ogre



Giant



Reaper

Shadow

Sensei

Demon

Basis jedes Hercs ist ein Chassis, das um diverse Nützlichkeiten ergänzt werden kann. Neben den acht Grundmodellen stehen Ihnen zusätzlich 17 Instant-Hercs zur Verfügung, die von vornherein mit bestimmten Systemen bestückt sind und sich daher für Spezial-Aufgaben (z. B. Erkundung) empfehlen. Selbstverständlich können aber auch diese Roboter nach eigenen Vorstellungen umgerüstet werden. Die ca. 70 Waffen, aufgeteilt in sechs Kategorien wie z. B. „Energy" oder „Missile", unterscheiden sich in der Reichweite (gemessen in Hexagon-Feldern), dem Energie-Bedarf, der Anzahl der möglichen Einsätze pro Runde und dem zu erwartenden Schaden bei intaktem bzw. zerstörtem Schutzschild.

Sonderzubehör:

➜ 10 **Schutzschilde** zur optimalen Abwehr von Missiles und Kanonen-Salven
➜ 10 **Sensor-Typen** mit unterschiedlicher Reichweite, eine Art Radar zum Auffinden von Cybrids
➜ 11 **Computer-Zielsysteme**, die die eigene Trefferwahrscheinlichkeit erhöhen
➜ 2 **Roboter-Unterbauten** erhöhen die Stabilität
➜ 3 **Reaktor-Typen** für den Betrieb eines Hercs
➜ 31 **Panzerungen** mit individuellen Schutzhüllen für verschiedene Cybrid-Waffengattungen
➜ 4 **Auto-Stabilize-Units** erhöhen die Leistungsfähigkeit von Schilden, Waffensystemen, Triebwerken und Sensoren
➜ 4 **Batterien** für den sparsamen Energie-Einsatz
➜ 4 **Triebwerke** mit passender Ausstattung für alle acht Hercs
➜ 5 **„Mining Devices"** zum Abbau von Erzen
➜ 5 **ambulante Selbst-Reparatur-Einheiten**, die während der Mission eingesetzt werden können
➜ 5 **ECMs** (Electronic Counter Measures), die die Treffer-Chancen der Gegner reduzieren
➜ 9 **„Life Support"-Kapseln** für den Schutz und die Regenerierung des Bioderms
➜ Die **Anti-Gravity-Unit** verringert die Nebenwirkungen der Gravitation
➜ **SELBSTZERSTÖRUNGS-MODUL**, wobei die Explosion Schäden an benachbarten Einheiten verursacht

tailgrad und komplett animierte, gerenderte Miniatur-Hercs. Blamabel ist lediglich die Tatsache, daß keine höheren Auflösungen als 640 x 480 Bildpunkte unterstützt werden, was der Übersichtlichkeit sehr zuträglich wäre. Als echtes Phänomen stellte sich die CyberStorm-"Musik" heraus, denn die besteht zwar nur aus wenigen Klang-Passagen, hört sich aber selbst nach zehn Stunden noch ausgesprochen cool an. Dazu gibt's ein bißchen Sprachausgabe und teils recht extravagante Soundeffekte. Die Multiplayer-Option unterstützt zwei Modem-Spieler und bis zu vier Netzwerk-Anschlüsse. Den Spielspaß einer C&C- oder WarCraft 2-Partie darf man wegen der lästigen (einstellbaren) Wartezeiten auf die Züge des Gegners allerdings nicht erwarten.

Petra Maueröder ■



RANKING

Strategiespiel

Grafik	75%
Sound	55%
Handling	85%
Spielspaß	83%

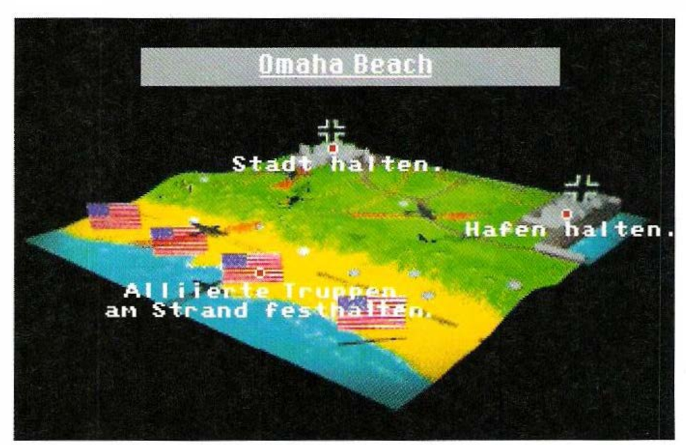
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Sierra
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	sehr gut



Offensive

Angriff abgewehrt

Seit dem großen Durchbruch von Command & Conquer ertrinken die PC-User förmlich in Echtzeit-Strategiespielen - kein Monat vergeht, in dem nicht ein weiterer Clone erscheint. Auch Ocean will hier nicht hinten anstehen und macht in Offensive die Endphase des Zweiten Weltkriegs zum Thema eines solchen Programms.



Bevor man sich in die Schlacht stürzt, bekommt man den Schauplatz mit sämtlichen Missionsparametern einmal übersichtlich präsentiert.

Eigentlich keine schlechte Idee, historisches Kriegsgeschehen in einem Echtzeitspiel abzuhandeln - schließlich haben die Soldaten in der Realität auch nicht beliebig viel Zeit, um ihre nächsten Schachzüge zu planen. Dennoch bleibt die Art und Weise, in der sich Offensive mit dem legendären D-Day beschäftigt, problematisch. Auf jeden Fall handelt es sich bei dem Programm nicht um das „ultimate strategical command game", wie auf der Packung vollmundig behauptet wird.

Sie können die Konflikte, die sich 1944 zwischen Normandie und Rhein abspielten, entweder als Befehlshaber der Alliierten oder der Deutschen nachvollziehen. Das Geschehen ist in 20 übersichtliche Häppchen, sprich Missionen, aufgeteilt, von denen jede kurz und bündig mit einem Briefing eingeleitet wird.



Die Gemetzel in den Straßenzügen sehen noch recht ansprechend aus.





Beim schnellen Anrücken der Gegner bleibt wenig Zeit zum Planen.

Blitz-Attacke

Anschließend werden Sie auf dem Spielfeld, das Sie schräg von oben wahrnehmen, sofort „ins kalte Wasser geworfen": Ihnen bleibt kaum Zeit, sich mit den örtlichen Gegebenheiten vertraut zu machen, denn der Gegner läßt Ihnen keine Bedenkzeit. Vom ersten Moment an müssen Sie sich Ihrer Haut erwehren, was sich gerade bei größerem Gegneraufkommen angesichts der unübersichtlichen Darstellung auf dem Bildschirm als schwierig erweist. Das ruckelige Scrolling macht überlegtes Handeln nämlich in der Hektik eines Überraschungsangriffs geradezu unmöglich, und so stellt man sich dem Feind halt dort entgegen, wo man ihn entdeckt, ohne jemals einen genauen Überblick über all seine Aktivitäten zu haben. Trotzdem passiert es oft, daß man in einem Level den Sieg davonträgt, ohne eigentlich zu wissen warum. Zusätzliche Probleme bereitet einem die umständliche Befehlserteilung per Maus, die im Kampf wertvolle Zeit kostet: hier gilt es zunächst, die zu aktivierenden Einheiten zu markieren, anschließend in einem Pop-Up-Menü den gewünschten Befehl auszuwählen und schließlich den Gegner anzuklicken, den die eigenen Soldaten angreifen sollen. Wie man so etwas einfacher lösen kann, hätten sich die Designer bei C & C ansehen sollen.

Die Qualität des Intros ist miserabel, und die Musik im Spiel beschränkt sich auf ständig wiederholte dümmliche Phrasen. Nichts zu meckern gibt es hingegen bei den FX. Die Zwischensequenzen bieten wie die Mission-Briefings lediglich Standbilder und gesprochenen Text. Fazit: Offensive wird dem eigenen Anspruch nicht gerecht und ist wirklich nur völlig abgebrühten Strategen zu empfehlen.

Herbert Aichinger ■

Statement



Man sollte halt nicht versuchen, zu viel in ein Programm hineinzupacken. Ocean beging bei Offensive diesen Fehler und setzte sich damit zwischen alle Stühle. Wer Echtzeit-Strategiespiele liebt, wird auch weiterhin Command & Conquer oder Warcraft 2 kaufen, und diejenigen, die sich für den historischen Hintergrund interessieren, werden sicherlich Across the Rhine bevorzugen. Offensive kann jedenfalls mit keinem dieser Spiele mithalten.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 10 MB	General Midi
CD 525 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM,

RECOMMENDED
Pentium, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM,

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Strategie

Grafik	51%
Sound	50%
Handling	43%
Spielspaß	44%

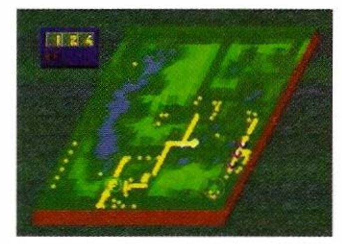
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Ocean
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	gut

Starfighter 3000

Krieg der Sterne

Oh je - „Starfighter 3000" - verbirgt sich hinter diesem Namen etwa eine weitere ultrarealistische Flugsimulation eines neuen, geheimen Flugzeugtypen? Weit gefehlt - Hersteller Telstar bringt ein kurzweiliges Actionspiel, das sich hinter den wenigen Konkurrenten innerhalb seines Genres nicht zu verstecken braucht.

Kennen Sie Terminal Velocity? Nehmen Sie dieses beliebte Actionspiel, kreuzen Sie es mit einer Flugsimulation - und voilà - schon haben Sie Starfighter 3000. Nun ja, ganz so simpel ist es dann vielleicht auch wieder nicht: Als junger Pilot übernehmen Sie die Steuerung über einen hochmodernen Raumgleiter, der sowohl für den Einsatz im freien Weltall als auch für den Flug über Planetenoberflächen ausgelegt ist. Zu bewältigen haben Sie insgesamt 60 verschiedene Missionen in vier Schwierigkeitsgraden. Als Mitglied der interplanetaren Verteidigungsallianz FedNet ist es dabei Ihre Aufgabe, Rebellenstellungen auf einigen abseits gelegenen Planeten kampfunfähig zu machen. Ihre Karriere beginnen Sie mit mehreren Simulator-Missionen, in denen Sie mit der Steuerung des Gleiters sowie einigen grundlegenden Kampfmanövern vertraut gemacht werden. Anschließend geht es dann zur Sache: Im Alleinflug oder in Kooperation mit anderen Piloten müssen Verteidigungsanlagen zerstört, feindliche Gleiter gejagt und festgelegte Bodenziele ausgeschaltet werden. Neben dem Bordlaser stehen mehrere Typen von Raketen und verschiedene Bomben-Typen zur Verfügung. Zerstört man im Kampf ein Gebäude, so werden unterschiedlich geformte Kristalle freigesetzt, die als eine Art Bonus eine Verbesserung der Schilde oder der Bewaffnung am Raumschiff des Spielers bewirken.

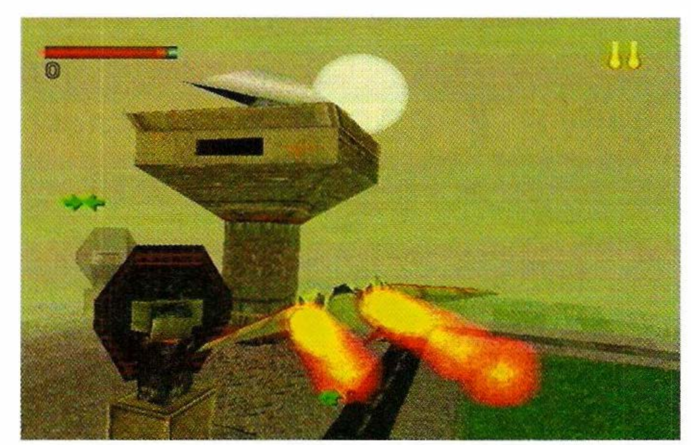


Auf der taktischen Karte sieht man alle Stellungen und Flugobjekte.





Feindliche Raketen gehören ebenso zu den Missionszielen wie Gebäude.



Der Starfighter im Anflug auf eine feindliche Verteidigungsbasis. Die Grafik ist nicht gerade detailreich, dafür aber auch im SVGA-Modus sehr flüssig.

Technisch beeindruckend

Die technische Umsetzung der (nicht gerade einfallsreichen) Spielidee ist Telstar bemerkenswert gut gelungen. Die nebelige Grafik mit ihren eindrucksvollen Explosionseffekten wirkt auf einem Pentium-Rechner auch in SuperVGA absolut flüssig - auf 486er-Systemen empfiehlt sich dagegen eher der VGA-Modus, der allerdings nur halb so viel Spaß macht. Um auch im Hi-Res-Modus noch ruckfreie Grafik zu haben, bediente man sich desselben Nebeleffekts, der auch schon in anderen Action-Spielen (Magic Carpet 2, Hi-Octane) zu sehen war. Gebäude, die einige hundert Meter vom Spieler entfernt sind, werden dabei einfach ausgeblendet. Begleitet wird das Spielgeschehen von einem originellen Soundtrack und gesprochenen deutschen Kommentaren. Auch die Steuerung fällt überwiegend positiv auf. Unabhängig davon, ob man Standard-Joysticks einsetzt oder ein Markengerät benutzt, folgt der Gleiter jeder Lenkbewegung absolut ruckfrei und geschmeidig.

Thomas Borovskis ■

Statement

Wer einen Pentium hat und Spiele wie Terminal Velocity schätzt, findet hier ein kleines Meisterwerk. Die leicht erlernbare Steuerung und die ununterbrochene Action ergänzen sich zu einem idealen Spiel für die Mittagspause. Auch wenn das Spielprinzip bei ununterbrochenem Spielen nach der x-ten Mission seinen Reiz verliert, so zählt Starfighter doch zur Spitzengruppe der T.V.-Verschnitte. Wer diese Art von Spielen mag, liegt hier richtig.



RANKING

Action

Grafik	85%
Sound	82%
Handling	75%
Spielspaß	82%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Telstar
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	gut


CHALLENGER
28"33
WOLF
AKIRA
37"30
JACKY
WOLF

Virtua Fighter PC

Beat them Up!

Sega räumt mit Virtua Fighter PC unter den Prügelspielen auf: einen rechten Haken für Super Street Fighter, eine Gerade für FX Fighter, und der ganze Rest wird mit ein paar spektakulären Würfen aus dem Ring geschleudert. Nur selten konnte ein Spiel so begeistern, daß es ein ganzes Genre neu definiert: Virtua Fighter PC holt das Letzte aus dem PC heraus!

Sega entwickelt Spiele für den PC". Ende 1995 versetzte das japanische Unternehmen mit dieser Ankündigung die gesamte Branche in Aufruhr. Eine Sensation, wenn man bedenkt, daß es sich bei Sega um einen traditionellen und erfolgreichen Hersteller von Konsolenhard- und -software handelt. Viele hatten über diesen Schritt bereits gemunkelt, aber niemand hatte wirklich damit gerechnet. Die ersten Spiele (Ecco, Comix Zone, Tomcat Alley) brachten jedoch schnell Ernüchterung, handelte es sich doch um eher simple Umsetzungen vom schon etwas betagten Mega Drive. Jetzt bläst Sega jedoch zum Großangriff. Virtua Fighter PC ist eine exakte Konvertierung von Virtua Fighter Remix, das im Konsolenbereich (Sega Saturn) lange Zeit als die beste Umsetzung eines Spielautomaten galt (abgelöst von Virtua Fighter 2).

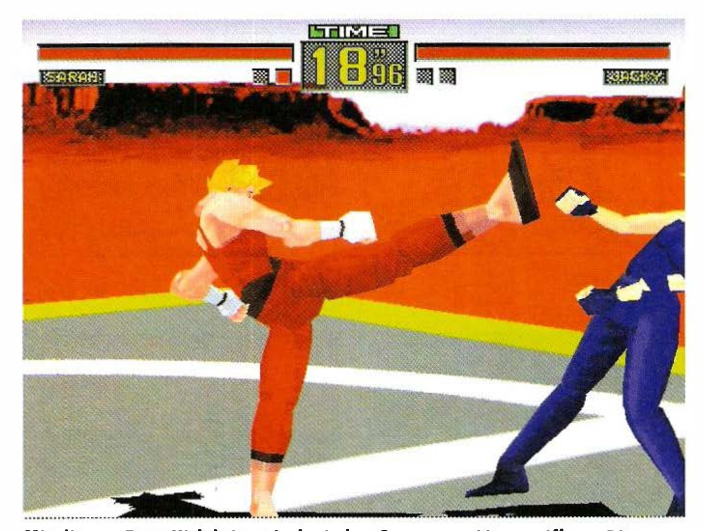
Große Optionsvielfalt

Eine Hintergrundgeschichte wollen wir uns an dieser Stelle ersparen. Zwar hat jeder Kämpfer seinen eigenen, speziellen Background, jedoch spielt der wohl keine große Rolle: Virtua Fighter PC ist eben ein Action-Spiel - nicht mehr und nicht weniger!

Vor den absolut jugendfreien Auseinandersetzungen (bei Virtua Fighter PC fließt kein Tropfen Blut) besteht die Möglichkeit, diverse Einstellungen vorzunehmen. Schwierigkeitsgrad, Spielzeit und Stärke der einzelnen Charaktere kann man mit wenigen Kommandos verändern, und auch die fünf verschiedenen Spielmodi lassen sich sehr einfach anwählen. Neben dem üblichen Zwei-Spieler-Modus stehen zwei Varianten zur Verfügung, wenn man als Einzelspieler die Arena betreten möchte. Bei „Arcade" handelt es sich um die Automatenspielweise, beim „Ranking Mode" vergibt der Computer Punkte für die benötigte Zeit und die Anzahl der Special Moves. Ebenfalls sehr interessant: der Watch-Mode (hier wählt der Computer zwei Kämpfer, die gegeneinander antreten) und der Team Battle Mode (Teams mit je drei Kämpfern werden zusammengestellt).

Vorbildliche Steuerung

Bislang hatten alle Prügelspiele das gleiche Problem: die Steuerung. Sie war meistens zu ungenau, Schlagkombinationen nahezu unmöglich. Virtua Fighter PC hebt sich in diesem Punkt deutlich von der Konkurrenz ab. Die Kämpfer lassen sich mit einem Joypad kinderleicht über den Bildschirm bewegen, und auch die exakte Steuerung über Tastatur macht einen hervorragenden Eindruck.
Bei der Entwicklung wurde streng darauf geachtet, ein möglichst transparentes Interface zu schaffen. Das Steuerkreuz dient zunächst ausschließlich zur Bewegung, drei weitere Tasten stehen für die verschiedenen Aktionen (Verteidigung, Faustschlag, Fußtritt) zur Verfügung. Mit diesem Wissen lassen sich schon die ersten Gehversuche unternehmen, spannenden Kämpfen steht nichts mehr im Weg. Wer mehr Zeit investiert, wird unweigerlich auf die zahlreichen Special Moves stoßen (minimal 20 pro Charakter), die ebenfalls sehr durchdacht integriert wurden. Wenn man beispielsweise vor einem Fußtritt die Bewegungstaste zweimal in Laufrichtung drückt, verstärkt sich die Wirkung des Angriffs. Außerdem sind einige Special Moves bei jedem Charakter



Mit diesem Punt-Kick bringt Jacky jeden Gegner zur Verzweiflung. Dieser Fußtritt läßt sich nur sehr schwer erahnen und abwehren.



Ohne Texturen sehen die Kämpfer zwar nicht mehr ganz so beeindruckend aus, allerdings bewegen Sie sich nun sehr viel geschmeidiger.

gleich, d. h. man muß nicht ständig das Handbuch zur Hilfe nehmen, wenn man in die Haut eines anderen Kämpfers schlüpfen möchte. Das macht Virtua Fighter PC nicht nur sehr anwenderfreundlich, sondern verleiht dem Spiel auch das Prädikat „vorbildlich" - so müssen Kampfsportspiele aufgebaut sein!

Taktik im Prügelspiel

Die Steuerung ist aber nur die Grundvoraussetzung für das ausgezeichnete Gameplay. Virtua Fighter PC ist ein „intel-

Special Moves

Virtua Fighter PC zeichnet sich durch seine große Vielfalt in puncto Special Moves aus. Am Beispiel von Jacky möchten wir Ihnen einige präsentieren - das ist aber nur eine kleine Auswahl!

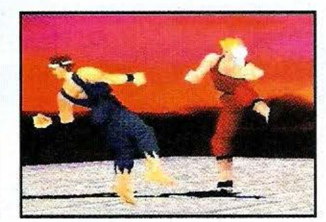


Backfist

Elbow



Side Kick



Crescent Kick



Double Footed Kick



Snap Kick



Knee



Punt

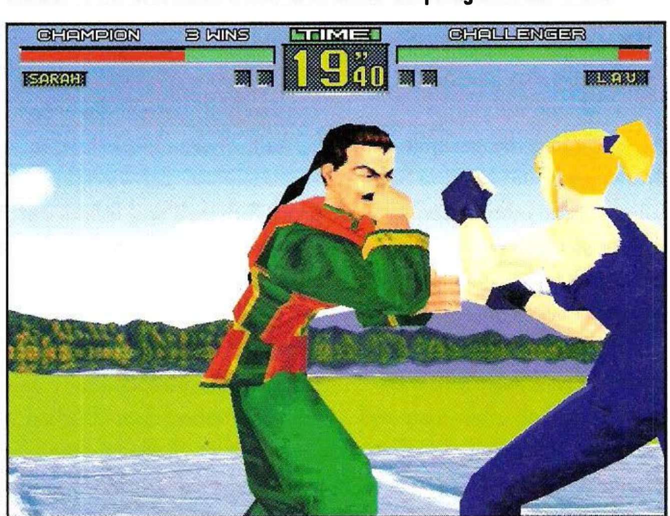
Jumping Clothesline



Brainbuster



Wolf ist ein echter Wrestler. Mit folgenschweren Würfen setzt er seine Kontrahenten schachmatt und macht mit einem Sprung dann alles klar.



Angesicht zu Angesicht. Hier gilt es abzuwarten, wer die Initiative ergreift. Wer zuerst zuschlägt ist meist in der schlechteren Position.

ligentes" Kampfsportspiel: altbewährte Taktiken, wie den Gegner mit möglichst vielen Schlägen einzudecken, funktionieren nur bedingt. Vielmehr gilt es, den richtigen Zeitpunkt für einen Angriff abzupassen. Ständig muß beobachtet werden, ob sich der Kontrahent in der Verteidigung oder Vorwärtsbewegung befindet.
Denn: Attacken lassen sich bei Virtua Fighter PC schon im Ansatz erkennen und bei entsprechend schnellen Reflexen abwehren bzw. kontern. Das erhöht nicht nur die Spielbarkeit, sondern sorgt auch für größere Fairness. Apropos Fairness: der Computergegner wirkt niemals übermächtig, da er sich den Fähigkeiten des Spielers anpaßt. Ein paar schlaue Routinen machen die rechnergesteuerten Kämpfer „lernfähig". Wer immer mit der gleichen Taktik angreift, wird deshalb sehr schnell feststellen, daß die meisten Schläge abgeblockt werden.
Noch eines zu den Fähigkeiten der Charaktere: auf Feuerbälle und Waffen verzichtet Virtua Fighter PC völlig - das Spiel konzentriert sich auf „Martial Arts" und erhöht die Anzahl der Special Moves nicht künstlich durch überflüssigen Firlefanz.

Sensationelle Grafik

In puncto Präsentation ist Virtua Fighter PC absolut wegweisend, sind die geschmeidigen Polygon-Krieger doch mit al-

Specs & Tecs

SOUND

unterstützte Soundkarten
Virtua Fighter PC läuft nur unter Windows 95 und macht daher keine Probleme mit Soundkarten, die von diesem Betriebssystem unterstützt werden.
automatische Erkennung
problemlos bei allen Testrechnern
Anzahl der Musikstücke
zwölf Titel im Audioformat

GAMEPLAY

unterstützte Eingabegeräte
Wenn Sie bevorzugt mit dem Joypad spielen, so sollten Sie darauf achten, daß es über vier Knöpfe verfügt. Es werden drei Knöpfe für Verteidigung, Faustschlag und Fußtritt benötigt.
Gravis Gamepad
Gravis Multipad
diverse Joypads
Anzahl der Charaktere: 8
Anzahl der Spiel-Modi: 5
Schwierigkeitsstufen: 4
sonstige Funktionen
Continues
variable Lebensenergie
variables Time Limit
variable Match Points

MULTIPLAYER

Netzwerk: keine Funktion
Nullmodem: keine Funktion
An einem Rechner: 2 Spieler

INTERNET

Virtua Fighter im Internet
http://www.mainelink.net/~steveh
http://www.contrib.andrew.cmu.edu/usr/bhunt/vf2/vf2.htm

DETAILSTUFEN

Mit Hilfe der Detailstufen können Sie herausfinden, wie der Spielablauf auf Ihrem Rechner aussehen wird. Sie brauchen nur einen Blick auf die Übersicht „Hardwareanforderung" zu werfen.



ON - Stage (Umgebung) Texture - **OFF**



ON -Model (Personen) Texture - **OFF**



ON - Stage (Umgebung) Texture - **OFF**



ON -Model (Personen) Texture - **OFF**

HARDWAREANFORDERUNG

Die folgenden Angaben gehen davon aus, daß ein absolut flüssiger Spielablauf gewünscht wird. Wer mit weniger Bildern pro Sekunde zurechtkommt, kann auch auf einer schwächeren Maschine spielen.

PENTIUM 60, 1 MB Grafikkarte, 8 MB RAM	VGA, Model Texture
Pentium 60, 2 MB Grafikkarte, 16 MB RAM	VGA, Model Texture, Stage Texture
Pentium 100, 1 MB Grafikkarte, 8 MB RAM	SVGA
Pentium 100, 2 MB Grafikkarte, 16 MB RAM	SVGA, Model Texture
Pentium 133, 1 MB Grafikkarte, 8 MB RAM	SVGA, Model Texture
Pentium 133, 2 MB Grafikkarte, 16 MB RAM	SVGA, Model Texture, Stage Texture

LADEZEITEN

Bei einem Actionspiel spielen die Ladezeiten eine besonders große Rolle. Sind sie zu lang, stellt sich sehr schnell Frust ein.

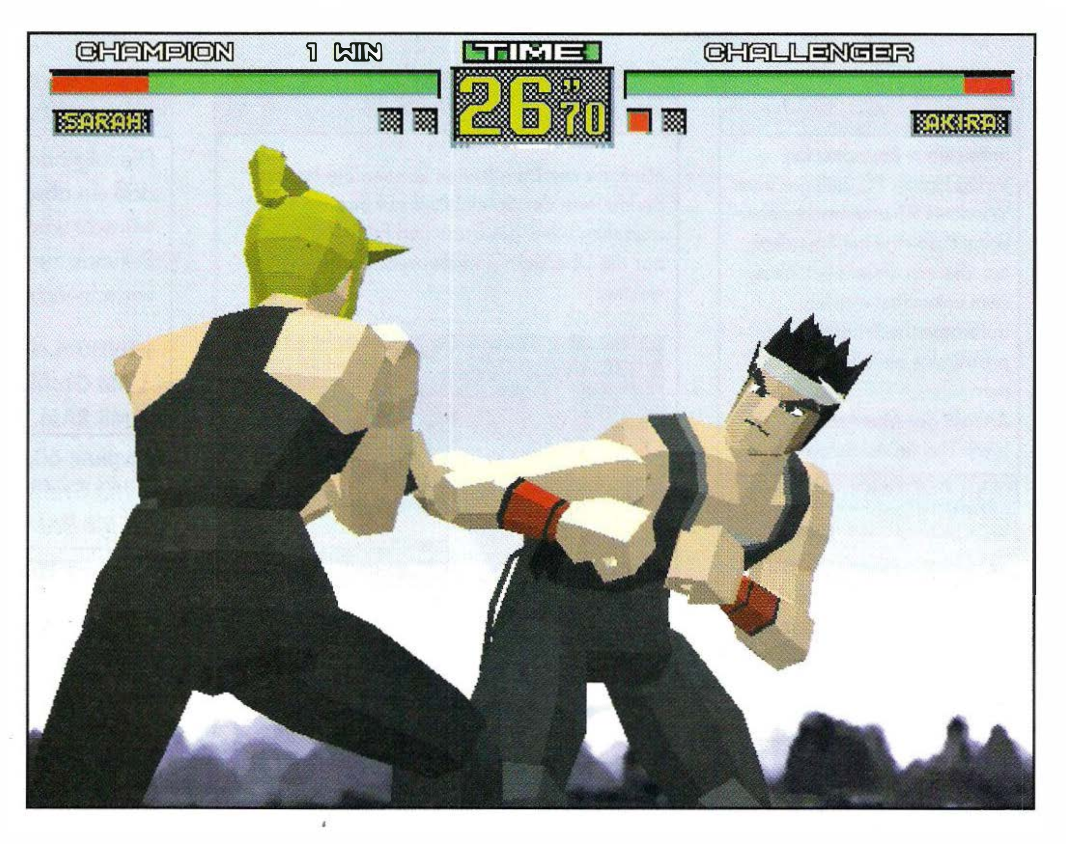
	Pentium 90 QuadSpeed 16 MB RAM	Pentium 90 QuadSpeed 8 MB RAM	Pentium 90 DoubleSpeed 16 MB RAM
(1)	13s	18s	15s
(2)	3s	7s	4s
(3)	3s	11s	4s

(1) Bis zum Introbildschirm,
(2) Intro bis zur Charakterauswahl,
(3) Charakterauswahl zum Spiel

DOKUMENTATION	SPIELSTEUERUNG	INSTALLATION	MULTIPLAYER	SCHWIERIGKEIT
Alle wichtigen Schläge und Kombinationen werden im Handbuch ausführlich erklärt. Vorbildlich: die gesamte Anleitung wurde noch einmal als Help-File in das Spiel integriert!	VFPC überzeugt durch schnell erlernbare und vor allem logische Tastatur- bzw. Joypadkommandos. Schon nach wenigen Minuten kann man sein Gegenüber mit herrlichen Kombinationen eindecken.	Sowohl bei der Installation als auch bei der Konfiguration gibt es keine Probleme, schließlich handelt es um ein Produkt, das für Win95 entwickelt wurde und deshalb die vorhandenen Einstellungen übernimmt.	Der integrierte Zwei-Spieler-Modus (an einem Rechner) ist sehr gelungen und bietet mehrere Alternativen, Tastatur bzw. Joypad einzusetzen. Schade: keine Netzwerk- bzw. Modemfunktion.	Die vier Schwierigkeitsstufen sorgen für lang anhaltenden Spielspaß, denn im Gegensatz zu vielen anderen Konkurrenten stellt jede Stufe eine neue Herausforderung dar. Außerdem wird`s nie unfair.
GUT	**SEHR GUT**	**SEHR GUT**	**BEFRIEDIGEND**	**SEHR GUT**

lerfeinsten Texturen belegt. Während andere Prügelspiele Hände und Füße zu kaum erkennbaren Pixelhaufen verallgemeinern, stellt Virtua Fighter PC alle Gliedmaßen in richtigen Proportionen und sehr lebensecht dar.
Die Detailverliebtheit der Programmierer läßt sich aber nicht nur anhand der Texturen erkennen, auch bei der Animation wurde auf viele kleine Elemente geachtet, die das Spiel letztlich noch realistischer machen: Laus kunstvoll geflochtener Zopf schwingt bei jeder Bewegung mit und Akiras Stirnband weht im Wind. Sehr eindrucksvoll sind die Zeitlupen nach einem Kampf: die letzten Sekunden vor dem finalen Angriff werden noch einmal aus einer anderen Kameraperspektive wiederholt - sehr zum Leidwesen des geschlagenen Kontrahenten.
Auch sonst spart Sega nicht mit Effekten. So verändert sich der Kamerawinkel beispielsweise mit der Entfernung zwischen den beiden Kämpfern, die Hintergrundgrafiken sind von bestechender Qualität und die Arenen sind teilweise animiert. All diese Finessen gehen an der Mindestkonfiguration natürlich nicht spurlos vorbei. Wer Virtua Fighter in höchster Detailstufe spielen möchte, sollte schon einen Pentium 133 besitzen. Wenn man auf einzelne Feinheiten verzichtet, läßt sich`s auch auf einer schwächeren Maschine gut spielen. Verbessern läßt sich die Performance durch Beschleunigerkarten wie beispielsweise die Matrox Millennium oder Diamond Stealth. Dann genügt auch ein Pentium 100, um in den vollen Genuß zu kommen.
Auch in puncto Sound hat Sega eindeutig die Nase vorn. Wie ein asiatischer Kung Fu-Film läßt VFPC kein Klischee aus: Treffer wurden übertrieben vertont und markerschütternde Schreie bauen eine phantastische Atmosphäre auf. Auch die zwölf Audiotracks können begeistern und werden niemals langweilig.

Oliver Menne ■





Akira ist berüchtigt für schmerzhafte Handkantenschläge (oben); die Auto-Kamera zeigt teilweise recht abgefahrene Perspektiven (unten).

Statement

Ein wahrer Alptraum für notorische Kritiker: man kann Virtua Fighter wieder und immer wieder spielen, es lassen sich einfach keine Schwächen entdecken. Lediglich die hohen Hardware-Anforderungen stoßen ein wenig auf. Wer sich auch nur ansatzweise für Kampfsportspiele begeistern kann, darf sich dieses wegweisende Produkt nicht entgehen lassen. Die sensationelle Grafikqualität und das über alle Zweifel erhabene Gameplay läßt die Konkurrenz vor Neid erblassen und macht Virtua Fighter PC zum besten Prügelspiel für den PC. Weiter so, Sega!



SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 10 MB	General Midi
CD 500 MB	Audio

REQUIRED
Pentium 60, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 133, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
zwei Spieler an einem Rechner



RANKING

Kampfsportspiel

Grafik	90%
Sound	87%
Handling	95%
Spielspaß	93%
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Sega
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	befriedigend


Job
Bye.
EXIT
NEW PORKE
touch this and die



Das Genre der Adventures dümpelt seit Jahren vor sich hin. Im Gegensatz zu allen anderen Spielesparten gab es hier seit geraumer Zeit nur wenige, wirklich nennenswerte Neuentwicklungen. Selbst das modische Zauberwort „Interaktiver Film" kann daran nichts ändern - so prächtig Videoclips auch sein mögen, dem Spielspaß haben sie nur wenig gebracht. Wie schön, daß es da noch Programmierer gibt, die am Einheitsbrei nicht mitkochen. Aktuellstes Beispiel ist der Hersteller Gremlin Interaktive, der für sein satirisches Adventure Normality sogar Anleihen bei 3D-Action-Spielen gemacht hat.



Mit der Norm-Polizei ist nicht zu spaßen - dieser nette Herr hier wacht über ein Denkmal, das Kent im Auftrag der Rebellen verunstalten soll.

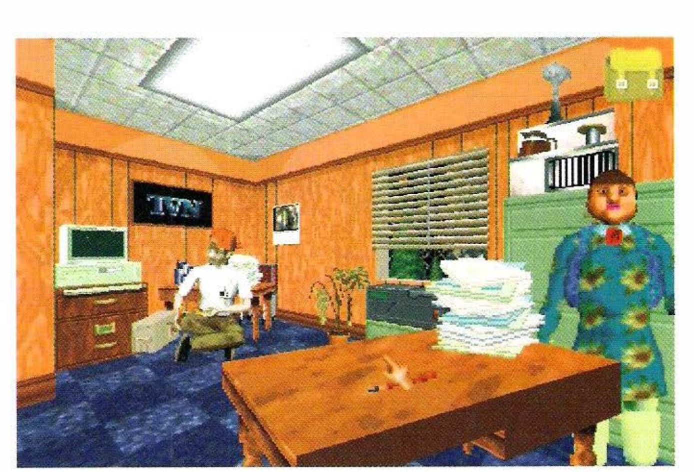
Normality

Voll normal!

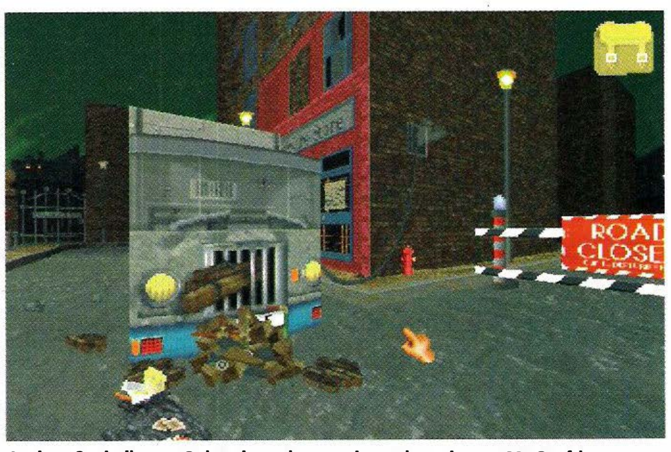
Was ist in Zeiten, in denen ein Blechstecker durch den Nabel als letzter Schrei gilt, eigentlich nicht „völlig normal"? Als normal gilt wahrscheinlich alles, was ausreichend viele Menschen als normal empfinden. Was aber wäre, wenn die Bürger nicht mehr selbst entscheiden dürften, was okay ist und was nicht? Dann wären wir in einer ähnlichen Situation wie Kent, der Held dieses Adventures. Als Bürger des Überwachungsstaates Neutropolis wird ihm „von oben" gesagt, wie er sich zu verhalten hat, welche Musik er hören darf und welcher Arbeit er nachgehen muß. Als Kent eines Tages fröhlich pfeifend durch die Straßen streunt, wird ihm sogar seine „unnormal" gute Laune zum Verhängnis: die Norm-Polizei greift ihn auf und steckt ihn für eine Gehirnwäsche kurzerhand in eine Normalisierungszelle. Die glänzende Laune läßt er sich dadurch natürlich nicht vermiesen - nicht einmal durch den einwöchigen Hausarrest, der ihm daraufhin verordnet wird. Seine Gedanken schweifen ohnehin in anderen Gefilden: eine kleine Notiz, die ihm ein Mitgefangener unter der Zellentür durchgeschoben hat, läßt ihn hoffen, daß er nicht der einzige ist, der anders denkt. Für Kent steht fest, daß er diese geheimnisvollen Rebellen finden und sich ihnen anschließen muß. Doch wie soll er an dem bewaffneten Norm-Polizisten vorbeikommen, der vor seiner Wohnungstür Wache hält? Kent muß eine Möglichkeit finden, seine Wohnung zu verlassen, ohne daß es seinem Wachhund auffällt.

Voll 3D!

Schon auf den ersten Blick weicht Normality von üblichen Adventures ab. Jede einzelne der insgesamt rund 120 Locations liegt nicht als stehendes VGA-Bild vor, sondern als 3D-Modell, das von der neuen „True 3D"-Engine in einen frei begehbaren, virtuellen Raum verwandelt wird. Duke Nukem- oder Quake-Spieler dürfen sich das Ganze quasi als 3D-Actionspiel ohne Waffe vorstellen. Aus der First-Person-Perspektive läuft man durch die Räume und Straßenzüge und bleibt an beliebigen Stellen (etwa vor interessanten Gegenständen) stehen. Für die Steuerung von Kents Bewegungen müssen sich 3D-Action-Spieler nicht einmal umgewöhnen. Die Cursortasten stehen für Vorwärts- und Rückwärtsbewegungen und das Dre-



Etwas seltsam ist das Aussehen mancher Charakter-Sprites. Die füllige Dame rechts im Bild paßt nicht so ganz in den Grafikstil des Hintergrunds.

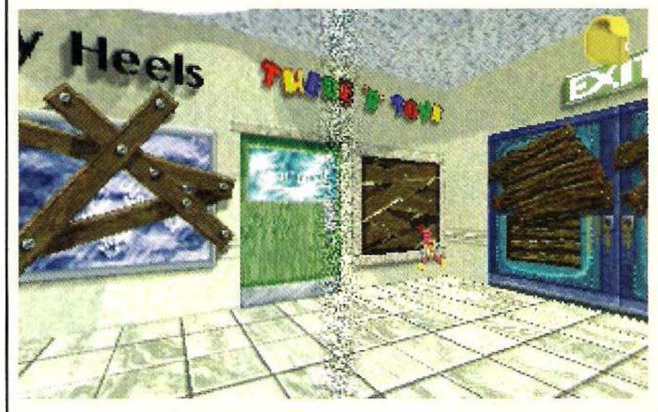


Auch außerhalb von Gebäuden gibt es echtzeitberechnete 3D-Grafik zu sehen. In Szenen mit vielen Objekten wird's auch auf einem Pentium langsam.

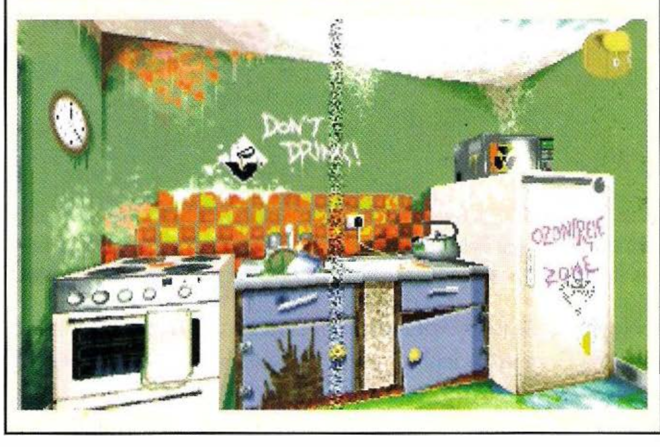
hen um die eigene Achse; mit den Bild-hoch und -runter-Tasten sind außerdem Kopfbewegungen nach oben und unten möglich. Steht der Spieler erst einmal still, gibt es aber kaum noch Unterschiede zu anderen Adventures: Mit dem Mauszeiger fährt man den Bildschirm nach Hinweisen ab. Kann ein Gegenstand genauer untersucht oder benutzt werden, so erscheint am Bildschirm ein Texthinweis darauf. Die Aktionsmöglichkeiten halten sich im Rahmen des Üblichen. Ein Rechtsklick auf ein Objekt bringt eine Puppe von Kent auf den Bildschirm, bei der einzelne Körperteile unterschiedliche Aktionen repräsentieren. Das klingt etwas kompliziert, ist aber einfach: klickt man auf die rechte Hand der Figur, so versucht Kent, den Gegenstand in sein Inventory aufzunehmen, klickt man hingegen auf den Mund, so steht das für die Aktionen „Sprechen" oder „Essen". Für die Tragkraft des Charakters gibt es keine Beschränkungen - die Anzahl der Gegenstände, die der Spieler mit sich führen kann, ist theoretisch unbegrenzt. Bei der Fülle der im Spiel vorkommenden Gegenstände ist das auch weiter kein Wunder: Von herumliegenden Mist-Häufchen bis zur Harpune lassen sich fast alle Fundstücke an irgendeiner Stelle wieder einsetzen.

486 vs. Pentium

Sogar Duke Nukem 3D hat es schwer, bei der Detailfülle von Normality mitzuhalten. Hier sehen Sie eine Gegenüberstellung der beiden Grafikmodi des 3D-Adventures. Rechts zu sehen ist jeweils der Anblick, der sich dem Spieler im Low-Res-Modus bietet. Wer „nur" einen 486er hat und das Spiel nach in diesem Jahrhundert lösen will, sollte auf diesen Modus mit 320 x 200 Bildpunkten ausweichen. Den Hi-Res-Modus mit 320 x 400 Pixeln (eigentlich nur „Enhanced VGA" statt SVGA) empfehlen wir nur Spielern mit einem Rechner der Pentium-Klasse (linke Bildhälften).







Voll logisch!

Die Anzahl der begehbaren Locations wächst im Laufe des Spiels allmählich an. Im Grunde genommen gibt es gerade einmal sechs oder sieben große Gebäude bzw. Straßenzüge, die Kent betreten kann. Ist man zu Beginn des Adventures noch in seiner Wohnung eingesperrt, so kommen mit der Zeit ein weiträumiges Einkaufszentrum, eine Möbelfabrik, eine TV-Station und einige staatliche Verwaltungsgebäude hinzu. Während man innerhalb einer dieser Stationen völlig frei herumlaufen kann, ist man beim Wechsel von Gebäude zu Gebäude auf eine Übersichtskarte angewiesen, auf der man das Ziel der Reise mittels eines Mausklicks markiert. Glücklicherweise sind die Puzzles so aufgebaut, daß gelegentliches Hin- und Herfahren zwischen den einzelnen Stationen unumgänglich ist („Hole einen Gegenstand in der Wohnung und setze ihn im Einkaufszentrum ein") - das schafft Komplexität und läßt das Spiel weniger linear wirken. Eine gewisse Geradlinigkeit ist trotzdem nicht zu verleugnen. Hat man spielwichtige Puzzles gelöst und eine gestellte Aufgabe beendet, so künden (teilweise minutenlange) Rendersequenzen vom Ende ei-



Die Tragkraft des Spielers ist quasi unbegrenzt. Hier das Inventory.

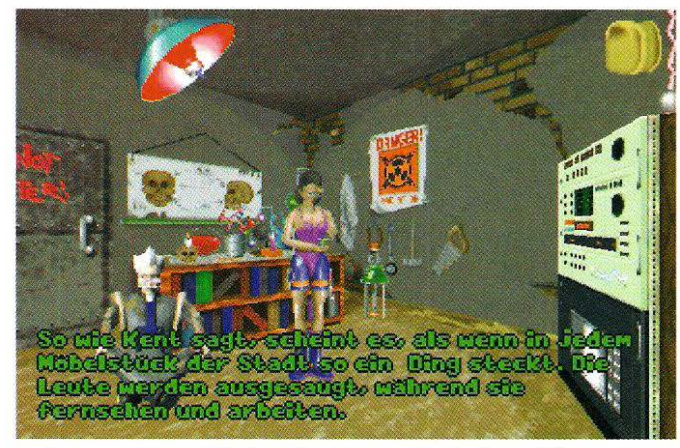


Für das Erfüllen seiner Aufgabe schlüpft Kent in eine Norm-Uniform.



Eines der leichteren Rätsel: Wie bekommt man die Hündchen an der Diebstahlsperre vorbei? Man bindet sie auf Flugzeuge und läßt sie fliegen...





Im Hauptquartier der Rebellen. Hier bekommt Kent seine Aufträge und erfährt so einiges über die krummen Machenschaften der Regierung.

nes Kapitels. Im nächsten Abschnitt kann es dann vorkommen, daß in bereits erkundeten Räumen neue Gegenstände auftauchen (beispielsweise nach einer Explosion, hehehe - Anm. des Autors) oder zunächst unnütze Items plötzlich benutzbar werden. Die Art der Rätsel entspricht im allgemeinen der gehobenen Adventure-Klasse, hat aber in seltenen Fällen einige Durchhänger in puncto Logik. Ein Beispiel macht das vielleicht deutlich: Kent braucht den Namen einer anderen Spielfigur, da dieser als Eingangs-Paßwort für ein Computersystem benötigt wird. Also läuft der Spieler zurück in seine Wohnung und kratzt mit einer Art Scheckkarte (!) ein bißchen verschüttete Bohnensuppe (!) von der Wand ab. Anschließend schmiert er das bißchen Bohnen dem anderen auf sein Hemd (!), worauf der dann Kent das Hemd zum Reinigen in die Hand drückt. Somit hat Kent das Namensschild des Charakters - und damit das Paßwort. Wie um alles in der Welt kommt man denn auf sowas? Glücklicherweise sind solche Puzzles aber die Ausnahme.



Im Herzen der Propaganda-Maschine - hier im TV-Sender soll der Spieler ein Video einschleusen.



„Willy die Schnecke sagt Willkommen!" - im Einkaufszentrum.

Voll deutsch!

Etwas völlig Neues ist, daß man sich bei einem Adventure Gedanken über die Hardware-Anforderungen machen muß. Auf einem schnellen Testrechner (Pentium 100) erzeugte die 3D-Engine in über 90 % aller Locations absolut flüssige Echtzeitgrafik in SVGA, gibt es hingegen besonders aufwendige Animationen zu sehen, geht selbst ein solcher Traumrechner in die Knie und das Bild beginnt zu ruckeln. Bei einem 486er kann das bereits zu erheblichen Verzögerungen im Spielfluß führen, weswegen man hier die Grafikauflösung auf VGA reduzieren sollte. Wer die richtige Hardware hat, bekommt dafür aber bedeutend schöner ausgeschmückte Räume zu sehen als in den meisten 3D-Action-Spielen - selbst Duke Nukem 3D kann bei der Vielzahl von Texturen gerade mal so mithalten. Geliefert wird Normality in einer komplett deutschen Version, bei der nicht nur die Bildschirmtexte und die hervorragende Sprachausgabe eingedeutscht wurden, sondern auch die meisten Texturen (Hinweisschilder, Graffiti, usw.). Ein abschließendes Wort zur Spieldauer: Sofern ein geübter Spieler nicht an einem der wenigen unlogischen Rätsel hängenbleibt, dürfte er Normality an fünf bis zehn Abenden durchgespielt haben.

Thomas Borovskis ■

Statement



Eine gelungene Satire auf totalitäre Systeme à la „1984"- auch wenn ich manchmal die Vermutung hatte, die deutsche Version wurde vor allem bei der Sprachausgabe humormäßig etwas entschärft. Ein bißchen mehr Bissigkeit und ein paar Kraftausdrücke (die in der englischen Version bestimmt reichlich vorhanden waren) hätte dem Spiel sicherlich nicht schlecht getan. Trotzdem - bei einigen Szenen konnte ich mir einen schallenden Lacher nicht verkneifen. Neben der stattlichen Anzahl an Puzzles fällt vor allem die technische Ausarbeitung sehr positiv auf. Alle Räumlichkeiten sind dermaßen detailliert und liebevoll mit 3D-Objekten ausgestattet, daß allein schon das Herumlaufen Spaß macht. Etwas mehr Sachverstand hätte ich mir aber vom Dialog-System erwartet: die ständigen Wiederholungen in der Sprachausgabe, etwa wenn man mehrmals vergeblich versucht, einen Gegenstand irgendwo anzubringen, sind streckenweise etwas nervig. Alles in allem kann man Normality aber als Paradestück durchgehen lassen. Kein anderer Hersteller hat es geschafft, dem klassischen Adventure ein so frisches Gesicht aufzusetzen wie Gremlin. Mögen andere diesem Beispiel folgen.



In diesen röhrenförmigen Kammern werden „unnormale" Menschen einer Gehirnwäsche unterzogen. Auch Kent soll hier normalisiert werden.



SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 15 MB	General Midi
CD 430 MB	Audio

REQUIRED
486/33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 90, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Adventure

Grafik	92%
Sound	82%
Handling	77%
Spielspaß	88%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Gremlin
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	gut

Wenn man die Anzahl der im vergangenen Jahr erschienenen 3D-Actionspiele betrachtet, liegt die Vermutung nahe, daß Spiele in der zweiten Dimension kaum noch gefragt sind. Epic Megagames stellt sich gegen den Trend und entwickelte mit Firefight einen Action-Shooter aus der Vogelperspektive.



Firefight

Feuerteufel

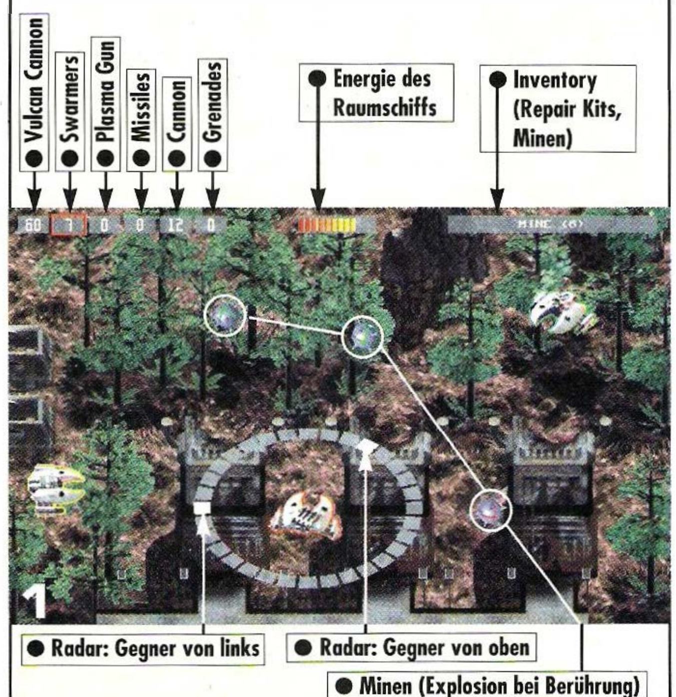
In der Zukunft bestimmt das Phantom Council die Geschicke der Galaxis. Diese neue Regierungsform beschäftigt sich nicht mit Einzelschicksalen, sondern richtet über ganze Länder und ihre Einwohner. Sie schlüpfen in die Rolle von Jax, einem Phantom-Piloten, der im Auftrag des Councils für Recht und Ordnung auf verschiedenen Planeten sorgt.
Die etwas lustlose Story wurde im Spiel trotzdem originell aufbereitet. Am Anfang und auch während einer Mission halten die sprücheklopfenden Kollegen von der Bodenstation Informationen über die weitere Vorgehensweise bereit. Vor allem die teils recht amüsanten Texte geben einem das Gefühl, als unschlagbarer Held das feindliche Terrain unsicher zu machen.

Gewöhnungsbedürftige Steuerung

Insgesamt warten 24 Levels (16 Einzelspieler- und 8 Multiplayer-Missionen) auf den Spieler, in denen man - ausgestattet mit sechs Waffensystemen - unterschiedliche Aufgaben erfüllen muß. Allzu tiefgreifend darf man sich das natürlich nicht vorstellen, denn zum größten Teil beschränkt sich der Spielinhalt darauf, alle feindlichen Flug- und Bodenobjekte auszuschalten. Allerdings müssen aber auch ab und zu Gefangene befreit und Sprengsätze plaziert werden. Das sorgt für Abwechslung und verbessert die Atmosphäre.
Gespielt wird aus der Vogelperspektive, wobei in alle gewünschten Richtungen gescrollt werden kann. Begrenzt wird das Spielfeld nur von Gebirgsketten, Betonmauern oder Sicherheitssperren. Der ständig sichtbare Radar (er umrandet das Raumschiff des Spielers) gibt sowohl über den Zielort einer Mission Auskunft (ein Pfeil erscheint) als auch über sich nähernde Feindobjekte (Kästchen im Radar werden hellgrau). So lassen sich gefährliche Situationen schon im Vorfeld abschätzen. Die Wahl der Bewaffnung ist ebenfalls sehr wichtig. Tummeln sich sehr viele Raumschiffe in der Umgebung, so empfehlen sich natürlich Raketen mit Hitzesucher; gilt es hingegen, eine Bodenstellung zu zerstören, so kann man schwere Geschütze (Cannon, Plasma Gun) auffahren. Die Steuerung ist anfangs ein wenig

Der Spielbildschirm

Auf dem folgenden Screenshot finden Sie eine Erklärung der wichtigsten Elemente bei Firefight. Hier handelt es sich um ein Bild aus dem Multiplayer-Modus, links und rechts befinden sich zwei feindliche Raumschiffe.



gewöhnungsbedürftig, und vor allem Ausweichmanöver müssen erst einmal erlernt werden, bevor man sich in große Schlachten stürzen kann. Doch schon nach den ersten fünf Missionen ist man mit allen Feinheiten des Raumschiffs vertraut und kann den Gegnern Saures geben.

Parallax-Scrolling

Auf grafischer Seite kann Firefight eine ganze Menge Pluspunkte verbuchen. Angefangen bei den zerstörerischen Explosionen, über die detaillierten und fast schon „photorealistischen" Grafiken bis hin zu den hübsch gerenderten Raumschiffen, Firefight macht durchweg einen gelungenen Eindruck. Für das Parallax-Scrolling (mehrere Ebenen werden in verschiedenen Geschwindigkeiten gescrollt) hat das Entwicklerteam Chaos Works (Firefight wird von Epic Megagames bzw. Electronic Arts lediglich vertrieben) ebenfalls einen dicken Lobstrich verdient. Zusammen mit den zahlreichen Spezialeffekten (Wolken, Blitze, Schnee und Regen) schraubt das natürlich die Anforderungen an die Mindestkonfiguration nach oben. Selbst auf einem Pentium 166 machte sich bei hoher Auflösung noch ein leichtes Ruckeln bemerkbar. Wer also einen langsameren Rechner auf dem Schreibtisch stehen hat, sollte Firefight zunächst einmal probespielen. Denn: wenn man auf VGA umschaltet, verliert das Spiel deutlich an Attraktivität. Ein weiterer Kritikpunkt sind die extrem langen Ladezeiten, für ein Actionspiel geradezu indiskutabel. Zwar müllt Firefight nicht mit tonnenweise Megabytes die Festplatte zu, jedoch hätte es schon das Grundprogramm installieren dürfen, um die Wartezeiten zwischen den Missionen zu verkürzen.

In puncto Sound beherrschen Licht und Schatten das Bild. Der Soundtrack besteht zum größten Teil aus Techno-Beats und psychedelischen Sphärenklängen - Geschmackssache, aber die ständigen Wiederholungen der einzelnen Songs machen sich schon negativ bemerkbar. Die Soundeffekte machen hingegen einen besseren Eindruck.

Oliver Menne



Die Schlachtschiffe des Gegners sind mit hitzesuchenden Raketen bestückt. Durch geschicktes Rotieren und schnelle Manöver kann man auch diesen Geschossen entgehen.



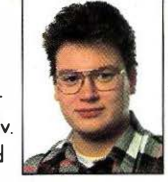
Das Parallax-Scrolling von Firefight kann schon begeistern, allerdings bei schnellen Rechner-Systemen.



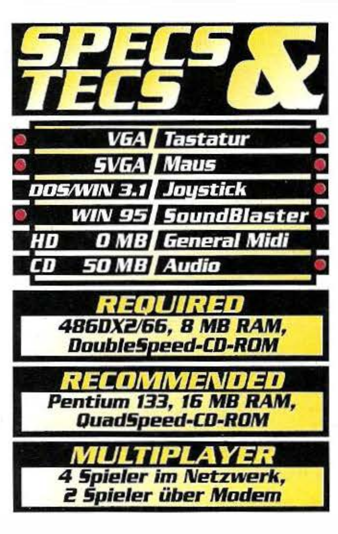
Oft lauert hinter der nächsten Ecke eine ganze Horde feindlicher Flugobjekte und Stellungen. Hier sollte man die kleinen, aber gefährlichen Raketen zum Einsatz bringen.

Im Multiplayer-Modus bestimmt Hektik das Geschehen. Sobald die vier Schiffe gleichzeitig eingreifen, nimmt die Übersichtlichkeit stark ab. Blindes Feuern ist angesagt!

Statement



Firefight macht zu Beginn einen eher durchschnittlichen Eindruck. Innovationen sucht man vergebens, und das selbst bei leistungsstarken Rechnern vorhandene Ruckelscrolling ist auch nicht besonders attraktiv. Wenn man aber die ersten Missionen gemeistert und tonnenweise Munition verbraten hat, kann man von den gigantischen Explosionen einfach nicht genug bekommen. Leider wird dieser „Suchtfaktor" im Keim erstickt, da es keine Möglichkeit gibt, während eines Levels zwischenzuspeichern.



RANKING

Arcade-Action	
Grafik	80%
Sound	66%
Handling	78%
Spielspaß	70%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Epic Megagames
Preis	ca. DM 80,-
CD-Advantage	befriedigend



Wizardry Gold

Goldener Klassiker

Der siebte Teil der erfolgreichen Serie Wizardry stellte bislang den krönenden Abschluß dar. Jetzt wurde Crusaders of the Dark Savant noch einmal kräftig aufgebohrt und für Windows 95 angepaßt. Das zeitgemäße Remake des Klassikers ist für Einsteiger besonders interessant.

An der Story hat sich nicht das geringste geändert. Auf dem Planeten Guardia, der von dem Dark Savant mit eiserner Faust regiert wird, macht man sich als Anführer einer Abenteurergruppe auf die Suche nach dem Astral Dominae, einer Art Genesis-Mechanismus, mit dem man komplette Welten aus dem Boden stampfen kann.

Die wesentlichen Verbesserungen in der Win95-Version sind hauptsächlich praktischer Natur. Eine Automap-Funktion erspart die mühselige Aufzeichnung eines Lageplans, und eine Online-Weltkarte sowie ein integriertes Lösungsbuch erleichtern insbesondere Anfängern den Einstieg in das komplexe Wizardry-Universum.

Statement



Mir fehlen überzeugende Argumente, die eine Erst- oder Wiederanschaffung von Wizardry Gold rechtfertigen. Für Neueinsteiger scheint das Spiel trotz aller Hilfen ein wenig zu komplex und Veteranen lassen sich normalerweise nicht mit multimedialem Glitter ködern. Einige Änderungen in der Story, vielleicht ein paar neue Sub-Quests oder Charaktergruppen hätten Wunder wirken können.

Gesprochene Texte

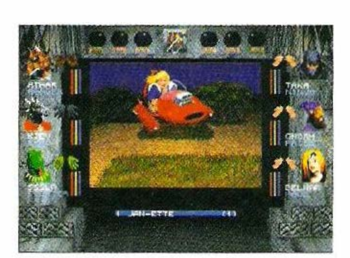
Mit Sprachausgabe, SVGA-Grafiken und einem Stereo-Soundtrack paßt man sich den Entwicklungen der vergangenen Jahre an. Außerdem gehört der lästige Kopierschutz des Originals der Vergangenheit an. Gruppen und Helden aus der Urversion können übrigens durch einfache Umbenennung der Dateiendung integriert werden.



Im SVGA-Look macht Wizardry natürlich noch mehr Spaß - allerdings ist ein Pentium 90 schon die unterste Voraussetzung, um flüssig spielen zu können.

Auf der Minusseite ist als erstes das stark gesunkene Spieltempo zu vermerken. Auf einem Pentium 90 läuft Wizardry Gold langsamer als das DOS-Original. Bei einem Minimum-Install, der immerhin noch satte 20 MB verlangt, sinkt die Geschwindigkeit wg. CD-Zugriff noch tiefer. Außerdem gibt es während der Kampfsequenzen Probleme mit der Sprachausgabe. Sir-Tech hat diesen Bug jedoch bereits erkannt und wird in den nächsten Tagen ein Patch-File veröffentlichen, das Sie natürlich auch auf unserer CD finden werden.

Markus Krichel ■



Die Mischung aus Fantasy und Science Fiction kam schon vor zwei Jahren gut an und kann auch heute noch begeistern.



Die Umgebung wirkt detailliert, jedoch wurde das klassische Schritt-für-Schritt-Scrolling verwendet.



Das Inventory überzeugt weiterhin durch Übersichtlichkeit. Links finden Sie die Gegenstände, oben die Charakterwerte und rechts die Zaubersprüche.



SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 20 MB	General Midi
CD 100 MB	Audio

REQUIRED
486DX33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option



RANKING

Rollenspiel

Grafik	60%
Sound	65%
Handling	80%
Spielspaß	80%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Sir-Tech
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	ausreichend



Deathkeep

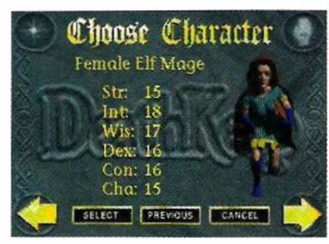
Kerker des Todes

Die Rollenspielserie AD&D wurde vor wenigen Monaten komplett von Interplay übernommen. Deshalb ist Deathkeep das endgültig letzte Produkt, das SSI mit der zugkräftigen Lizenz ausstatten kann. Schade, daß diese einst erfolgreiche Partnerschaft nun ein so unrühmliches Ende nehmen muß.

Deathkeep ist eigentlich nicht mehr als ein Konsolenspiel, das ursprünglich für das 3DO entwickelt wurde und in einem verzweifelten Versuch, die Cash-Cow ein letztes Mal zu melken, für den PC konvertiert wurde. Seine Konsolenherkunft sieht man Deathkeep auch gleich an. Mon pickt sich einen von drei vorgenerierten Charakteren (Fighter, Elven Moge oder Half Elf) heraus und kämpft bzw. zaubert sich durch den Dungeon „Deathkeep", den der böse Necromancer in seine Gewalt gebracht hat. In dem Labyrinth befinden sich drei Türme, in denen magische Orbs versteckt liegen, die das Portal zum Zwergenreich öffnen. Der Spielablauf orientiert sich auch qualitativ an dieser etwas altbackenen Hintergrundgeschichte und bietet nur wenige Überraschungsmomente.



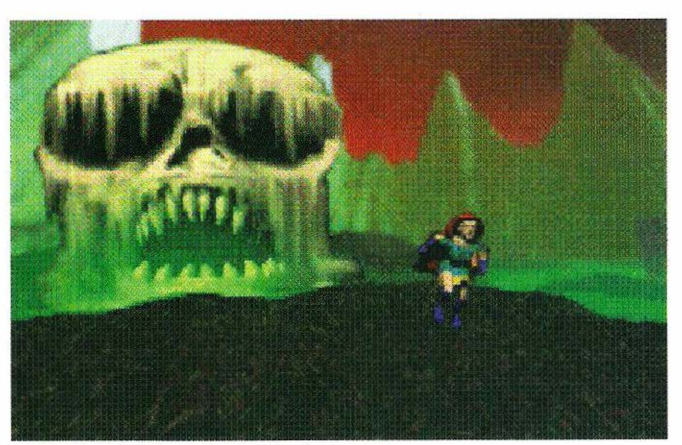
Die Türme beherbergen die Schlüssel zum Portal des Zwergenreichs.



Die drei Charaktere werden vom Computer vorgegeben.

Seichtes Rollenspiel

Deathkeep ist ein reines Solo-Abenteuer, ermöglicht also nicht die übliche Gruppenbildung. Die drei zur Verfügung stehenden Einzelkämpfer steigern ihre Fähigkeiten dennoch rollenspielgerecht im Verlauf des Spiels, indem sie sich im Kampf gegen insgesamt ca. 30 Monster bewähren. Eine Automap-Funktion mit einer etwas rudimentären, aber zweckmäßigen Kartendarstellung erweist sich dabei als sehr nützlich. Deathkeep läßt sich am ehesten als „RPG Light" beschreiben, ein Versuch, Konsolenspieler mit den Grundlagen des Rollenspiels vertraut zu machen.



Grobe Grafiken weisen auf die Konsolenherkunft von Deathkeep hin. So etwas geht vielleicht beim 3DO durch, entspricht aber nicht dem PC-Standard.

Kurze Spielzeit

Das Game ist daher auch entsprechend kurz. Die Anzahl der Zaubersprüche ist auf 21 begrenzt, und der Spieler erlebt die Dungeonhatz aus der Ich-Perspektive. Leider hat man sich bei Deathkeep nicht die Mühe gemacht, die recht groben Konsolengrafiken dem Standard des PCs anzupassen. Das Scrolling ist nicht besonders schnell, und auch der von anderen Spielen gewohnte Detailreichtum wird nicht erreicht.

Rollenspielveteranen, die mit dem AD&D-Universum vertraut sind, werden deshalb kaum zufrieden sein. Einsteigern in dieses Genre kann man Deathkeep mit Einschränkungen empfehlen, wurde doch auf komplizierte Charakterbildung und die originalgetreue Umsetzung des Regelwerks verzichtet. Die stolze Tradition von SSI und TSR (so der Name des Lizenzinhabers) hätte ein würdigeres Ende verdient. Im besten Fall entpuppt sich Deathkeep vielleicht eines Tages als Sammlerstück.

Markus Krichel ■



Statement



SSI hat ganze Arbeit geleistet, gelang es ihnen doch, aus der ehemaligen Partnerschaft mit TSR noch ein letztes AD&D-Spiel herauszuquetschen. Diese 3DO-Konvertierung schafft es zu keiner Zeit, den auf dem PC über Jahre hinweg geschaffenen Qualitätsstandard zu erreichen. Vielleicht ist Deathkeep für Konsolen akzeptabel, auf dem PC ist es eine Enttäuschung. Schade, denn SSI hätte sich der AD&D-Serie gegenüber dankbarer erweisen können.



SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 200 MB	General Midi
CD 10 MB	Audio

REQUIRED
486DX33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486DX2/66, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Rollenspiel

Grafik	38%
Sound	49%
Handling	59%
Spielspaß	36%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	SSI
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	ausreichend



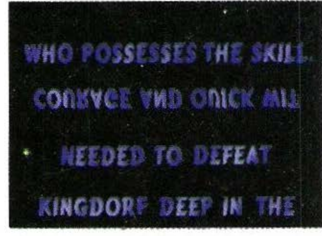
Evryware startet sein Debüt auf dem PC mit Space Dude. Als surfender Teenager müssen Sie die Welt vor den Angriffen der widerwärtigen Dorfs beschützen. Kommt Ihnen diese Story nicht auch vertraut vor? Sie können sich aber beruhigen, auch das Spiel ist altbacken!

Space Dude

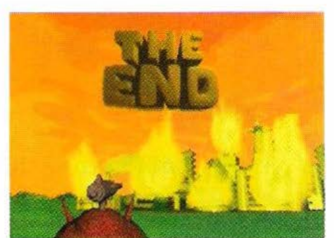
Later, Dude



Space Dude im Anflug auf die goldene Stadt, die er vor den Hoppers beschützen soll. Aber wer schützt uns denn nun vor Space Dude?



Das Intro macht nicht viel her und überrascht durch extrem flache Witze. Man beachte die zweite Zeile.



Versagt! Das ist aber kein Grund, noch einmal von vorne anzufangen.

Schon das Intro läßt erahnen, was uns hier erwartet. Es besteht aus einer Kurzbeschreibung der Story, bei der sich offensichtlich niemand die Mühe machte, auf korrekte Rechtschreibung zu achten: wie eine Heuschreckenplage fällt der hinterlistige King Dorf mit seinen roten Horden über die goldene Stadt her. Nur einer kann sie stoppen: der Teenager Space Dude, der es trotz Ermangelung eines Torsos schafft, sich aufrecht auf einem Hover-Skateboard zu halten. Leider ist jeder Versuch fehlgeschlagen, die Entwickler dieses Spiels zu stoppen, bevor sie dieses Digital-Desaster veröffentlichen konnten. Egal. Die Aufgabe des Helden besteht darin, das Flaggschiff der imperialistischen Dorfs auszuschalten und gleichzeitig die roten Hopper von der Zerstörung der goldenen Stadt abzuhalten. Dude kann deshalb Verteidigungsposten bauen oder Hopper fangen und diese gegen ihre eigene Truppen einsetzen.

Evryware goes Nowhere

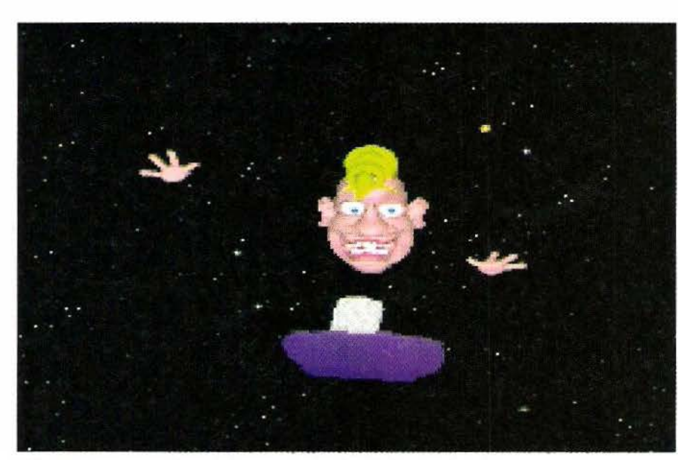
Space Dude ist eine Mischung aus Jump & Run und Actionspiel, die in keiner Kategorie überzeugen kann. Das beginnt bei dem schlampig geschriebenen Handbuch und endet mit dem Gameplay. So hat der Protagonist beispielsweise keinen Torso. Eine Erklärung hierfür gibt es nicht, der hat halt keinen und fertig! Meine eigenen Vermutungen gehen dahin, daß keiner der Entwickler fähig war, einen vollständigen Körper zu animieren. Gewissermaßen als Rechtfertigung für die unverschämte Verschwendung einer CD für ein Spiel, das man wahrscheinlich bequem auf einer Diskette unterbringen könnte, gibt es zwischendurch einige unzusammenhängend wirkende Videosequenzen. Gelegentlich gibt Space Dude auch Laute von sich, die in einigen außerirdischen Provinzen vielleicht als Sprache durchgehen würden. „Oaaahhh", „Wooookhh" und "I am coming" bemerkt er in einer Stimme, die an einen mit Steroiden vollgepumpten Kermit erinnert. Das macht den Gesamteindruck nicht besser!

Markus Krichel ■

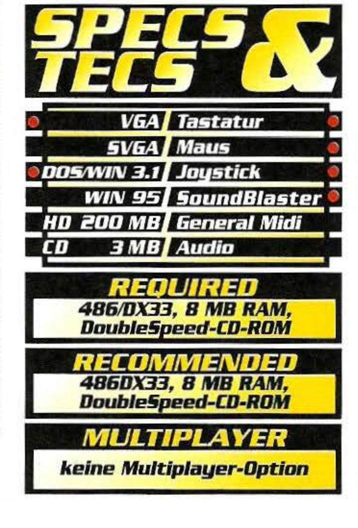
Statement



Space Dude ist als Figur und auch als Spiel mehr als unvollständig. Der surfende Teenage Hero, der lediglich aus einem Kopf und Armen besteht, widersetzt sich dümmlich quakend den Angriffen von King Dorf und seinen hoppelnden Sturmtruppen. Man hätte ihm stattdessen einen Körper und keinen Kopf verpassen sollen. Wer kam auf die Idee, dieses Spiel zu veröffentlichen?



Dümmlich grinsend surft Space Dude durch die Atmosphäre. Seinen Torso muß er um 5 Uhr aus der Reinigung abholen.



SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 200 MB	General Midi
CD 3 MB	Audio

REQUIRED
486/DX33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486DX33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Jump & Run

Grafik	25%
Sound	10%
Handling	55%
Spielspaß	12%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Evrywhere
Preis	ca. DM 80,-
CD-Advantage	ungenügend



Total Mania

Netzwerk-Action

Eine Mischung aus Syndicate und Crusader: No Remorse legte Domark mit dem Action-Strategie-Spiel Total Mania vor. Ausgefeilte Multiplayer-Optionen und ein explosiver Handlungsablauf sollten bei diesem futuristischen Spektakel eigentlich für Stimmung sorgen...



Von der großen Eingangshalle der Basis aus erreichen Sie alle wichtigen Räume: u. a. die Rüstungs- und Waffenkammer sowie den Briefing-Raum.

Wieder einmal haben sich in ferner Zukunft Kampfmaschinen gegen ihre menschlichen Erbauer verschworen. Kleine, bis zu sechs Mann starke Trupps aus Cyborg-Soldaten sollen in zahlreichen Einzelmissionen nun die Ordnung in der Welt wiederherstellen. Wie in Syndicate haben Sie die Möglichkeit, Ihre Kämpfer abhängig von Ihren finanziellen Ressourcen mit immer besserer Panzerung und immer raffinierteren Waffen auszustatten. Anschließend werden die Cyborgs in hervorragend umgesetzten Briefings auf ihren Einsatz vorbereitet.

Statement



Action-Strategiespiele, bei denen man das Geschehen in SVGA aus der isometrischen Perspektive betrachtet, haben zur Zeit Hochkonjunktur. Total Mania macht im Vergleich mit anderen Vertretern des Genres zwar keine schlechte Figur, erreicht aber weder die spielerische Klasse von Syndicate noch die technische Brillanz von Crusader. Letzterem hat TM immerhin den Mehrspieler-Modus voraus.

Cyborg-Krieg

Die Missionen selbst, in denen es meist um die Vernichtung gegnerischer Roboter oder um das Aufspüren bestimmter Items geht, nehmen Sie aus der isometrischen Sicht in SVGA wahr, so wie Sie es bereits von Crusader oder dem ebenfalls ähnlichen Gender Wars kennen. Sämtliche Aktionen Ihrer Helden legen Sie mit Hilfe der beiden Maustasten fest, so auch, ob sie sich im Pulk oder unabhängig voneinander über das Terrain bewegen sollen. Während es an der Grafik der Cut-Scenes und der Hintergründe nichts auszusetzen gibt, hätten Animation und Steuerung durchaus noch etwas Feinschliff vertragen können: die Spielfiguren „schweben" mehr über dem Terrain als zu laufen, und wenn sie unterwegs auf ein Hindernis stoßen, reagieren sie auf die Mausbefehle derart dumm und ungenau, daß es schon ein Ärgernis ist.

Richtig glänzen kann Total Mania eigentlich nur mit seiner Netzwerk-Option für acht Spieler und dem Zwei-Spieler-Modus über Modem oder serielle Schnittstelle.

Herbert Aichinger ■



Die von Ihnen gesteuerten Cyborgs dürfen sich in allen Levels mit zahlreichen schießwütigen High-Tech-Robotern herumärgern.



Das Geschehen wird durchweg in der isometrischen Sicht dargestellt. In SVGA, versteht sich!



Besonders abwechslungsreich sind sie nicht, die Grafiken der verschiedenen Missionen. Immerhin gibt es auch ein „Winter-Szenario"...



SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 0 MB	General Midi
CD 97 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
8 Spieler im Netzwerk
2 mit (Null-)Modem

RANKING

Action-Strategie

Grafik	64%
Sound	70%
Handling	68%
Spielspaß	65%

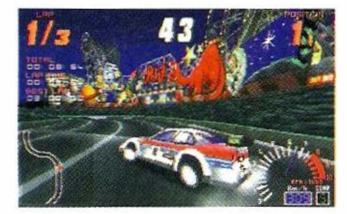
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Domark
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	sehr gut

Martini Racing

Vollgas

Gerührt oder geschüttelt? Seit nunmehr 25 Jahren engagiert sich Martini als Sponsor im Rennsport und begeht das Jubiläum mit Bleifuß „on the rocks", einer supergünstigen Sonder-Edition des Virgin-Krachers.

Das komplette Bleifuß für unter 30 Mark? Schön wär's. Von den ursprünglichen sechs Strecken sind nur drei übriggeblieben: Palm Town Night, Sunbeach Hill und Lindburg (vgl. Test in PC Games 1/96). Die zwölf Flitzer wurden ersetzt durch die beiden Alfa Romeos von Larini und Nanini - ein Wagen mit Automatik-, der andere mit manueller Schaltung. Ein (absturzanfälliger) Netzwerk-Modus für acht Spieler ist ebenso integriert wie das Zeitrennen und der Markierungshütchen-Slalom. Abgesehen von einigen Sponsoren-Logos blieb die arcade-artige, extrem schnelle VGA-Grafik unangetastet - Bleifuß ist neben The Need for



Aufwendig animiert wie eh und je: Wenn Sie am Freizeitpark vorbeidonnern, können Sie die rotierenden Fahrgeschäfte beobachten.



Sunbeach Hill ist ein Paradies für Raser: langgezogene Kurven und größtenteils Full-Speed-Geraden.

Speed halt immer noch eines der rasantesten PC-Rennspiele. Außerdem dabei: Ein wenig aufregender Infotainment-Teil, der mit hochauflösenden Bildern die Martini-Aktivitäten in den verschiedenen Disziplinen (Formel 1, DTM/ITC usw.) im Laufe des letzten Vierteljahrhunderts preist - die Videosequenzen sind zwar kurz, die Ladezeiten dafür umso länger. Abgerundet wird die CD-ROM durch einen virtuellen Fanshop. Fazit: Der Taschengeld-Tarif von DM 29,- macht Martini Racing zu einem fairen Angebot mit tadellosem Preis-Leistungsverhältnis. Infos gibt es unter der Telefonnummer 0180-5151651.

Petra Maueröder ■



Majestic - Part 1: Alien Encounter

Schiffbruch

Hauptsache: Multimedia und möglichst interaktiv - Majestic von Branchen-Neuling Piranha Publishing ist ein Nachzügler der allmählich abklingenden Goldrauschstimmung bei Myst-Clones.

Das Traumschiff der Zukunft heißt S. S. Majestic - schließlich bietet der aparte Raumkreuzer seinen Passagieren allen erdenklichen Wohlfühl-Luxus. Ausgerechnet beim Jungfernflug durch die Galaxis verschwindet die futuristische Titanic auf mysteriöse Weise; die an Bord befindlichen Touristen werden glücklicherweise in einer Rettungskapsel gefunden, doch von einigen Besatzungsmitgliedern fehlt jede Spur. Als das Wrack entdeckt wird, sind Sie an der Reihe und erforschen die feudal ausgestatteten Räume mit vier ferngesteuerten Sonden, an denen Kameras montiert sind. Durch Terminals und Logbücher rekonstruieren Sie mosaikartig die Vorkommnisse und kommen schließlich einer außerirdischen Rasse auf die Schliche. Die nur bedingt nachvollziehbaren „Puzzles" löst man in erster Linie durch fröhliches Raten oder geduldiges Ausprobieren - Fund- und Einsatzort eines Paßworts stehen nämlich nur selten in irgendeinem Zusammenhang. Wer beim Anblick



Mit den vier Symbolen am rechten Bildschirmrand dirigieren Sie die Sonden durch die Flure des menschenleeren Raumschiffs.

gerenderter SVGA-Locations nach Myst, 11th Hour, 7th Guest oder Zork: Nemesis immer noch ehrfürchtig erschaudert, wird selbst einen solch sterilen und monotonen 3D-Einheitslook wie den von Majestic freudestrahlend zur Kenntnis nehmen. Auch vom Spieldesign her ein klar unterdurchschnittliches Adventure.

Petra Maueröder ■



Die Kameras ermöglichen einen Blick in die Bordküche, in der sich ein Außerirdischer zu schaffen macht.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 0,2 MB	General Midi
CD 270 MB	Audio

REQUIRED
486 DX 33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Adventure

Grafik	55%
Sound	50%
Handling	60%
Spielspaß	41%
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Piranha
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	gut

Wenn toughe Comic-Figuren um die Wette düsen sollen, kann im günstigsten Fall ein Spiel wie Super Mario Kart dabei herauskommen. „Das können wir auch!", sprach Team 17 und kreierte World Rally Fever, das zur gleichen Familie gehört wie Bleifuß oder Manic Karts.

World Rally Fever

Fieberkurven



Bei jedem noch so behutsamen Drift schwenkt die gesamte Landschaft mit - ein anfangs imponierender, später nerviger Effekt.



Rundenzeiten, Position und Geschwindigkeit bleiben stets im Blickfeld.



Zu Beginn dürfen Sie sich eine der acht WRF-Figuren aussuchen.

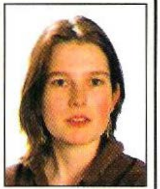
Wie rührend: Deweydell, eine der acht Manga-Charaktere im Pilotenfeld von World Rally Fever, stammt aus Utah und hat das Fahren „in einem kleinen Strandbuggy auf dem sandigen Terrain der Wüste" gelernt. Aber jetzt - heyheyhey - ist sie bereit, um es „mit den besten Fahrern der Welt" aufzunehmen. Und die heißen zum Beispiel Hamada-San, Rosemary oder Chuckie J., sitzen am Steuer eines knuffigen Buggys und driften damit über insgesamt 16 Rennstrecken an zehn markanten Punkten auf dem Globus: Mal wird durch das nächtliche New York geheizt, mal trifft man sich am Sandstrand von Hawaii oder auf einem französischen Feldweg. In vier Ligen wird um die ersten drei Plätze gerungen, die das Erreichen der nächsten Runde sicherstellen.

Einsames Vergnügen

Sobald Sie Ihre Initialen nach dem Umständlicher-geht's-nicht-mehr-Prinzip mit den Cursortasten reingehackt und sich einen Lieblings-Fahrer ausgesucht haben, sehen Sie den Buggy von hinten an der Startreihe. Auch für Rentner, Halbwüchsige und Frauen sofort nachvollziehbar: die Steuerung. Links, rechts, Gas geben, Bremsen plus zwei Spezial-Tasten zum Hopsen über Hindernisse (Flüsse, Schafherden) und für das Abfeuern von Waffen (Turbo-Antrieb, Bombe), die allerdings erst eingesammelt werden müssen. Die 3D-Grafik-Engine gleicht die pixeligen VGA-Landschaften mit einer bemerkenswerten Performance, putzigen Details und schwindelerregenden Kameraschwenks aus. Hat man sich daran und an den Pisten sattgesehen, bleibt das Interesse an diesem Spiel schlagartig auf der Strecke - und das geht recht schnell. Ob World Rally Fever zumindest mit einer Splitscreen-Option oder im Netzwerk auf längere Sicht Spaß macht, bleibt ungeklärt - Multiplayer-Modi fehlen nämlich gänzlich.

Petra Maueröder ■

Statement



Die tonangebende Konkurrenz im Bereich der Just-for-fun-Rennspiele verweist World Rally Fever auf die hinteren Startreihen. Dem spritzigen Gameplay und der pappigen Grafik stehen ein demoralisierender Schwierigkeitsgrad, witzlose Power-Ups und die Pi-mal-Daumen-Steuerung gegenüber. Das ähnliche Manic Karts ist preiswerter, schöner, steuerbarer, kurz: besser.



Im Schatten des Zuckerhuts und unter dem tosenden Applaus der Zuschauer jagt man über den Asphalt von Rio de Janeiro.



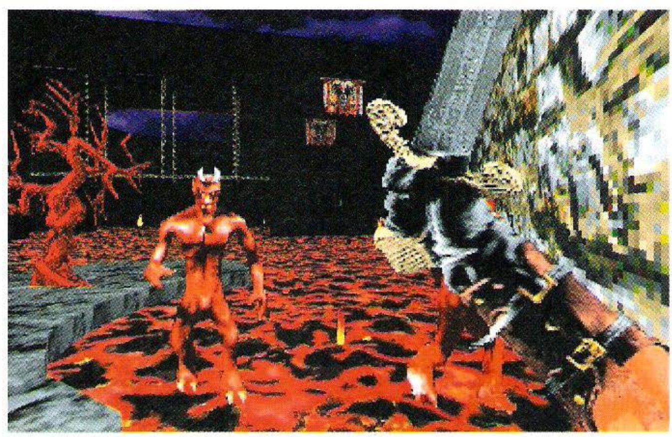
RANKING

Rennspiel	
Grafik	60%
Sound	45%
Handling	55%
Spielspaß	51%
Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Ocean
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	sehr gut

Die 3D-Action-Flut läßt nicht nach: Intracorp konnte es nicht lassen und schiebt dem Fantasy-Action-Abenteuer Witchaven einen zweiten Teil nach. Dort können Sie nun in optisch eindrucksvollen Hi-Res-Dungeons den Morgenstern gegen Ihre Widersacher schwingen.

Witchaven II: Blood Vengeance

Ritterspiele



Die Grafiken haben ihre Wurzeln eindeutig bei id Software: glühende Lavaseen und fleischfarbene Widersacher machen einem zu schaffen.



An magischen Brunnen kann man die Waffen verzaubern lassen und so den Gegnern noch mehr einheizen.



Der Blick nach oben ist in 3D-Spielen heute schon selbstverständlich.

Wieder einmal braucht man sich über die aufgepfropfte Hintergrundstory aus dem Fantasy-Milieu nicht weiter den Kopf zu zerbrechen. Auch Witchaven II ist nämlich ein astreiner id-Clone, bei dem es im wesentlichen darum geht, sich in weitverzweigten Labyrinthen mit brutalen Gegnerhorden herumzuschlagen, versteckte Schalter zu finden, nützliche Items einzusammeln und tückische Fallen rechtzeitig zu erkennen. Funktionsumfang und Tastenbelegung von Witchhaven II entsprechen weitgehend dem id-Vorbild, allerdings wurden zusätzlich mehrere Funktionstasten noch mit Zaubersprüchen u. ä. belegt. Statt mit der Kettensäge zieht man halt nun wagemutig mit der Hellebarde in die Schlacht...

So schön die SVGA-Grafiken auf den ersten Blick aussehen, so enttäuscht ist man von der Spielbarkeit des Programms, wenn man sich zum ersten Mal ins Kampfgetümmel stürzt.

Unausgereifte Steuerung

Die Steuerung der Spielfigur reagiert derart unpräzise, daß man selbst bei sachtem Vorgehen leicht ungewollt in den nächsten Lavasee schlittert, und wenn es im grob gepixelten Nahkampf einmal richtig hart auf hart geht, kommt selbst ein schneller Pentium gelegentlich ins Stottern. Dies alles wäre noch ohne weiteres zu verschmerzen, wenn die miserabel animierten und obendrein noch recht „dumm" agierenden Gegner nicht so eine jämmerliche Vorstellung böten: in abenteuerlichen Zickzack-Kursen staksen sie ungelenk durch die Gänge und schlagen erst einmal mehrere Haken, bevor sie angreifen. Da wirkte selbst ids erster 3D-Action-Sproß wesentlich ausgereifter.
Positiv zu vermerken sind bei Witchaven II der flexible Multiplayer-Modus (2 - 16 Spieler im Netzwerk oder Head-to-head-Turniere über Modem) und der mitgelieferte Level-Editor.

Herbert Aichinger ■

Statement



Liebevoll designte Levels mit deutlichen id-Zitaten allein machen noch kein gutes Spiel, wenn das Gameplay nicht stimmt. Zwar findet man sich nach dem x-ten 3D-Action-Programm auf der Tastatur schon beinahe blind zurecht, aber die mangelnde KI der Gegner und die überreagierende Steuerung lassen einen doch wieder zu den etablierten Referenzen des Genres greifen.



Die Animation der gerenderten Gegner ist alles andere als gelungen; sie als „hölzern" zu bezeichnen, wäre noch geschmeichelt.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 63 MB	General Midi
CD 262 MB	Audio

REQUIRED
Pentium, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
2-16 Spieler im Netz, 2 Spieler per Modem

RANKING

3D-Action

Grafik	69%
Sound	75%
Handling	53%
Spielspaß	55%

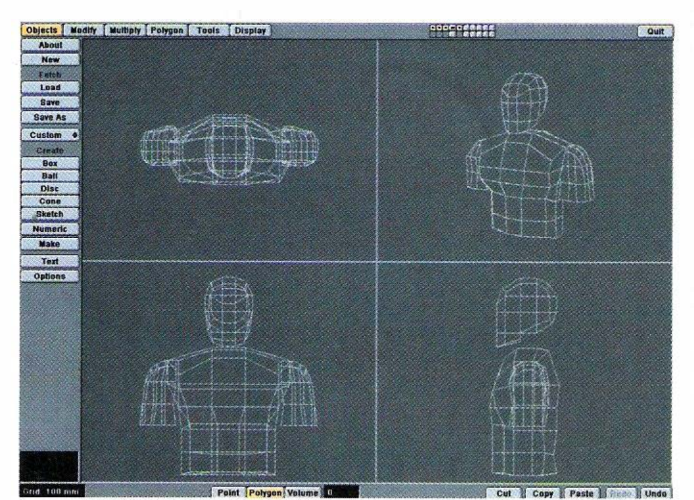
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Intracorp
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	ausreichend

Die HATTRICK! WINS-Chronik, Teil 2

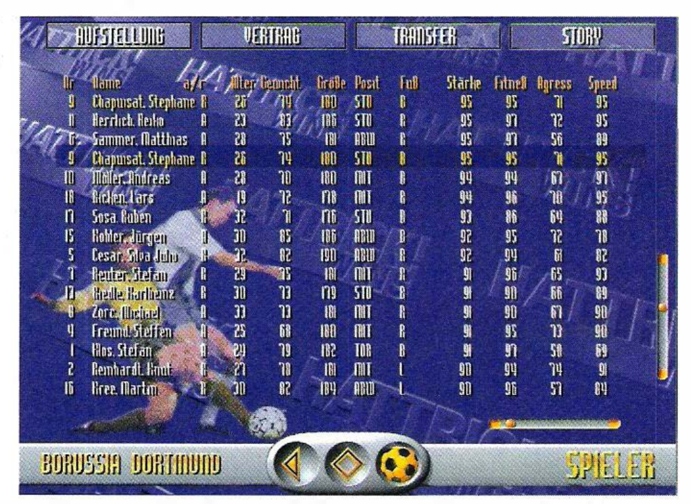
Anschlußtreffer

Sein Name: Wolfgang Merkens. Seine Berufung: Projektleiter. Seine Mission: HATTRICK! WINS. PC Games präsentiert in diesem Monat exklusiv die zweite Folge seines Entwicklungs-Tagebuches, mit dem Sie das Aachener Ikarion-Team top-aktuell über den Stand der Dinge rund um den Nachfolger der vielgepriesenen Fußball-Management-Simulation HATTRICK informiert.

Guten Abend allerseits! Ich begrüße Sie auf das Herzlichste hier im prall gefüllten IKARION-Stadion, wo eine Bombenstimmung herrscht.
Sofort nach dem Anpfiff haben wir bei HATTRICK! WINS auch schon die Qual der Wahl:
- der Szenario-Modus mit acht kniffligen Aufgabenstellungen, die selbst den abgebrühtesten Manager zum Schwitzen bringen, oder
- der Liga-Modus mit zahlreichen Optionen.
Die Wahl fällt auf den Liga-Modus, und wieder gilt es, eine Entscheidung zu treffen. Denn als Startliga stehen nicht nur die 1. und 2. Bundesliga zur Verfügung, sondern auch alle vier Regionalligen. Unglaublich: Bei mehreren Spielern kann sogar im Netzwerk, per Modem oder im Internet gekickt werden.
Jawoll, der Ball läuft jetzt gut durch die Reihen - das Spiel geht ab wie ein Zäpfchen. Da löst er sich phantastisch und ist bereits im Menü „Spielervergleich". Hier kann er die Stärken und Schwächen sämtlicher Spieler in einer direkten Gegenüberstellung studieren. Ja, ist denn das die Möglichkeit?! Jetzt ist er auch noch so dreist und macht einem interessanten Spieler ein Kaufangebot - der läßt wirklich nichts anbrennen. Und ich melde mich erstmal zurück ins Funkhaus."



Zweiter Versuch: Erste Rohentwürfe für die Tor-Szenen. Hinterher werden die Grafiken noch gerendert und mit Texturen überzogen.



Intelligente Tabelle: Alle Eigenschaften eines Spielers (z. B. Alter, Gewicht, Größe, Fitneß, Stärke usw.) sind nach Belieben sortierbar.

Alles drin?

Freitag, 31. Mai, 17.55 Uhr: Wir quälen uns zu sechst mit der gigantischen Datenbank für HATTRICK! WINS dem Wochenende entgegen. Es gilt, sämtliche Fakten zu zigtausenden Spielern, mehreren hundert Vereinen, Dutzenden von Trainern und Schiedsrichtern einzugeben, damit hinterher im Spiel alles aufs i-Tüpfelchen stimmt. Denn leider sind die Freunde des Fußballmanagers verdammt pingelig - wehe, das Körpergewicht vom Linksaußen des Lieblingsvereins weicht auch nur um ein Kilogramm von der Realität ab. Für uns bedeutet das: Recherchieren bis zum Umfallen!

Bedenkliche Zustände

Montag, 3. Juni, 9.35 Uhr: Unsere Schreibtische sind die praktische Bestätigung der Chaostheorie (Berge diverser Fußballexika, zahlreiche Sonderausgaben von Fachmagazinen, Standardwerke zur Spieltaktik usw.), unsere Finger bestehen vom vielen Tippen nur noch aus Hornhaut, und unser Wortschatz beschränkt sich seit Tagen auf Begriffe wie „VfB", „FC", „SC", „VfL", „bisherige Vereine", „größte Erfolge", „Bundesligaeinsätze" usw.

Einsam...

Mittwoch, 5. Juni, 20.00 Uhr: Ich werde mittlerweile zu keiner Party mehr eingeladen, weil meine stundenlangen Vorträge über das 3-5-2-System und die Vorzüge der Viererkette im gesamten Freundeskreis gefürchtet sind.







Selber schuld!

Donnerstag, 6. Juni, 14.20 Uhr: Dummerweise hatten wir zu Projektbeginn beschlossen, daß jeder Spieler mehr als 40 individuelle Eigenschaften besitzen soll. Zu allem Überfluß haben diese auch noch Einfluß auf seine aktuelle und langfristige Leistung, so daß dadurch zwar eine echte Simulation realistischer Ereignisse möglich wird, aber auch eine ganze Menge realistischer Streß für uns!

Neben diesen persönlichen Werten spielen in HATTRICK! WINS noch die sogenannte „Teampsyche" sowie die Beziehungskisten „Mannschaft-Trainer" und „Manager-Trainer" eine große Rolle. Meine eigenen Beziehungskisten spielen dagegen leider gar keine Rolle mehr.

Bleibt das so?

Immer noch Donnerstag: Weil die Fußballwirklichkeit sich ständig verändert, entwickeln wir zur Zeit für HATTRICK! WINS einen komfortablen Editor. Damit werden nicht einfach nur neue Spieler angelegt, sondern der Kunde bestimmt zusätzlich, ob er z. B. dem neuen Stürmer etwas mehr Kopfballstärke, eine schwache Laufleistung oder gor hervorragende Dribbelkünste verpaßt. Witzbolde können sogar aus einem Rechtsfüßer einen Linksfüßer machen; eine Geschlechtsumwandlung ist aber nicht möglich. Wer will, kann so sein komplettes Team bis ins kleinste Detail der Realität oder seinen Wunschvorstellungen anpassen.

„Spiel läuft weiter..."

„Für alle, die erst jetzt nach Hause gekommen sind oder sich erst jetzt zuschalten konnten: Es steht noch immer unentschieden 0:0 torlos! Jetzt sehr schön zu sehen hier, daß jedem Trainer sieben individuelle Persönlichkeitswerte zugeordnet sind: da dürfte es einem Vereinsmanager nicht allzu schwer fallen, den richtigen Mann zu finden. Ein schöner Paß zu den „Trainingseinheiten" - ja, jetzt fangen sie an zu zaubern. Jeder Spieler bekommt hier seinen ganz persönlichen Trainingsplan - das geht alles ganz locker mit der Maus. Auch die Möglichkeiten des taktischen Trainings sind wie aus dem Lehrbuch, und weitere Bonbons wie Probetraining, Amateur- und Jugendtrainer muß ich gar nicht erst extra erwähnen. Der Manager sollte hier aber verdammt aufpassen, daß er seinem Trainer nicht zu sehr ins Handwerk pfuscht, denn das sieht der gar nicht gerne! Ich sag nur: Beckenbauer gegen Rehhagel!"

Was trainieren wir denn heute? Abhängig van der aktuellen Form Ihrer Balltreter können Sie Ihr Trainingsprogramm individuell anpassen.

Auch das noch!

Freitag, 7. Juni, High Noon: Die ersten Bleistiftskizzen zu den Spielerfiguren der animierten Torszenen lassen deutlich erkennen, daß unser Grafiker viel Freizeit im Fitneßstudio verbringt: Überbreite Schultern und Arme, aus denen man Oberschenkel hätte machen können. Ich muß dem „Künstler" also erst mal verklickern, daß der gemeine Fußballspieler nicht wie Arnold Schwarzenegger aussieht. Zu seiner Entschuldigung sei angemerkt, daß unser Pixelathlet bislang nur Superhelden für Action-Games konstruiert hat - wir können also schon froh sein, wenn die Fußballer nicht auch noch schwerbewaffnet übers Spielfeld hecheln.



Face to face: der direkte Spieler-Vergleich bringt es an den Tag.

Mein Morgengebet

Der Ball ist neunzig Minuten rund, und nach dem Spiel ist immer das Schwerste. Wer jedoch flach spielt, soll wenigstens hoch gewinnen. Aber den Gegner darf man nicht unterschätzen, denn der kocht auch nur mit Wasser. Anders gesagt: Jedes Spiel fängt bei Null an und dauert, bis der Schiedsrichter abpfeift. Der Ball muß ins Tor, und wäre der Ball nicht rund, dann wäre er ein Würfel. Doch der Gefoulte sollte den Elfer nie selber schießen, denn der Pokal hat seine eigenen Gesetze, und der Torwart ist immer der Dumme. Also: Hinten dicht machen und vorne hilft der liebe Gott. Amen!



Schwierige Frage: den alten Trainer behalten oder einen Wechsel riskieren? Im Falle von Ottmar Hitzfeld erübrigt sich diese Frage allerdings...

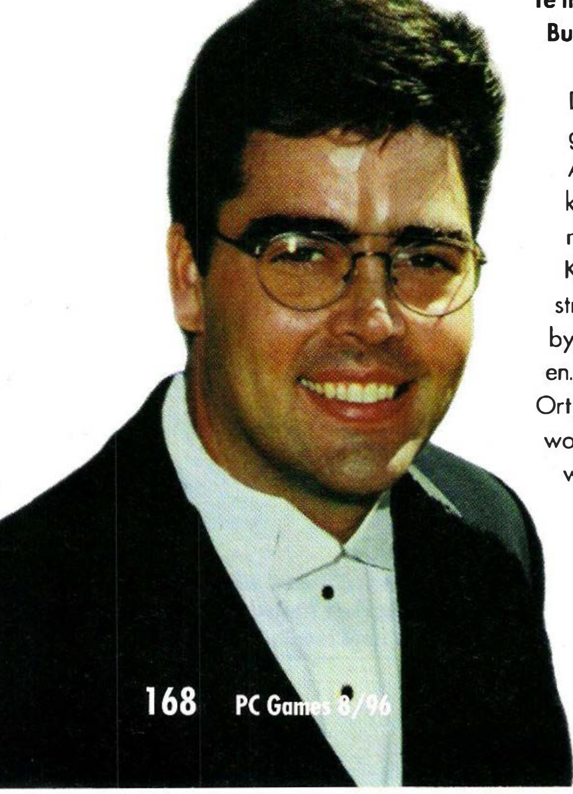
Interview: Todd Templeman

Die Logikfabrik

Mit seinem Erstlingsprodukt Ascendancy erregte ein kleines Software-Unternehmen gewaltiges Aufsehen. Eine Gruppe ehemaliger Origin-Mitarbeiter gründete diese Firma nur wenige Meilen entfernt von dem übermächtigen Software-Giganten.

von Markus Krichel

Die Templeman-Brothers Jason und Todd sind die Köpfe der „Logikfabrik". Jason, der Designer, der sich vor seinem Computer - fernab der Kameras und neugierigen Reporter - am wohlsten fühlt, überließ für dieses Interview Bruder Todd, dem Businessman und PR-Fachmann, das Rampenlicht.



Todd Templeman stand uns auf der E3 Rede und Antwort.

Massenproduktion kann man Euch nun wirklich nicht vorwerfen. Ascendancy ist nach wie vor Euer einziges Spiel. Was kommt denn sonst noch?

Wenn ich Dir das erzähle, dann wird mir Jason ganz schön den Marsch blasen. Natürlich ist ein Spiel in der Mache, und es von die gleiche Tiefe und Qualität haben wie Ascendancy. Wann es veröffentlicht wird, hängt von Jason und seiner Truppe ab, und deren Maxime lautet: „Es wird nicht getönt, bis wir was vorzuweisen haben." Und wenn das etwas länger dauert, aber am Ende ein besseres Spiel dabei rauskommt, dann sind wir alle mehr als zufrieden.

Logic Factory hat ein in der Softwarebranche einzigartiges Set-Up. Damit Kreativität und Business sich nicht gegenseitig im Wege stehen, habt Ihr die Firma über zwei Städte in zwei verschiedenen Bundesstaaten verteilt.

Das stimmt. Die Programmierer sitzen in Austin, Texas, und ich kümmere mich, zusammen mit meiner Frau Kristin, um den administrativen Teil in Carmel-by-the-Sea in Kalifornien. Das ist übrigens der Ort, in dem Clint Eastwood mal Bürgermeister war.

„Krieg sollte immer die allerletzte Alternative sein und friedliche Koexistenz das Hauptziel. Auch dieser Punkt wird in Ascendancy 2 starke Beachtung finden."

Heißt das etwa, daß die beiden Brüder nicht miteinander auskommen?

Nein, im Gegenteil, wir kommen sogar bestens miteinander aus. Wir haben überhaupt eine sehr enge Familienbindung, die auch unseren Vater einschließt. Aber es ist nun mal eine Tatsache, daß Programmierer und kreative Köpfe im allgemeinen sich nur dann am besten entfalten können, wenn man sie nicht ständig mit Fragen nervt, wie „Wann ist denn das Spiel nun fertig" oder „Wir brauchen ein Release-Date für die Presse". Dadurch entsteht ein unnötiger Druck, der bei unserem System vermieden wird. Außerdem soll die Arbeit auch Spaß machen, und der Spaß spielt bei Logic Factory eine große Rolle. Wir haben eine gewisse Unabhängigkeit, aus der sich automatisch ein kreativer Vorteil gegenüber strenger strukturierten Firmen ergibt.

Und wenn das bedeutet, daß weniger Geld verdient wird?

Dann ist das völlig in Ordnung. Nicht alles kann ultimativ am finanziellen Erfolg gemessen werden. Wenn man wirklich mal keine Lust hat, und das kommt vor, dann geht man halt mal einen Nachmittag Golf oder sonstwas spielen. Das macht den Kopf wieder frei, und man geht mit neuem Enthusiasmus an die Arbeit. Wenn man sich hingegen Zwänge auferlegt, dann wird es irgendwann Routine und zwangsläufig langweilig.

„Programmierer und kreative Köpfe im allgemeinen können sich nur dann am besten entfalten, wenn man sie nicht ständig mit Fragen nervt."

Der harte Kern des Designteams besteht fast ausschließlich aus ehemaligen Origin-Mitarbeitern, die irgendwann mal beschlossen, daß sie was eigenes machen wollten. Gab das nicht Zoff mit Origin?

Eigentlich nicht. Origin ist eine Spitzenfirma, und man zeigte dort vollstes Verständnis. Aber es ist nun mal so, daß hinter Origin ein anderes großes Un-

ternehmen steht, bei dem auch die Bilanz stimmen muß. Und die einzige Möglichkeit, seine eigenen Visionen umzusetzen, besteht darin, sein eigenes Unternehmen zu gründen. Das hat auch jeder verstanden.

Nach dem noch namenlosen Spiel, das irgendwann mal erscheint, soll es Gerüchten zufolge auch ein Sequel zu Ascendancy geben.

Ja, es wird sicher ein Ascendancy 2 geben. Wir wollen dort weitermachen, wo Ascendancy endete. Das Spiel wird starke Beachtung finden. Natürlich kann man den militärischen Weg gehen, aber man muß es nicht tun.

Von einem Besuch in Deutschland hast Du Dir ein „Andenken" mitgebracht, um das Dich viele beneiden.

Du meinst sicher Kristin. Ja, also, ich war zu Besuch bei unserem deutschen Lizenznehmer und Kristin war dort für unser Produkt verantwortlich. Nachdem ich mich total blöd angestellt habe und mir nichts

„Es wird sicher ein Ascendancy 2 geben. Wir wollen dort weitermachen, wo Ascendancy endete."

zahlreiche neue Funktionen bieten, mehr Aliens, ein komplexeres Diplomatie-System und natürlich stark verbesserte Grafiken.

Woher kommt eigentlich Eure Faszination für den Weltraum und Science Fiction?

Irgendwann wird die Fiktion mal zur Realität werden. Das kann hundert oder tausend Jahre dauern, aber ich bin davon überzeugt, daß wir eines Tages mit Außerirdischen in Kontakt kommen werden. Und dann stellt sich natürlich die Frage des Konflikts. Werden wir friedlich miteinander existieren oder uns gegenseitig das Leben schwer machen? Das ist ein unglaublich faszinierendes Konzept, das sich für ein Computerspiel hervorragend eignet. Krieg sollte immer die allerletzte Alternative sein und friedliche Koexistenz das Hauptziel. Auch dieser Punkt wird in Ascendancy 2

Intelligenteres einfiel als fünfmal hintereinander zu sagen: „Soso, Sie sind also für uns zuständig", ist sie trotzdem mit mir ausgegangen. Vor ein paar Monaten haben wir geheiratet, wir leben und arbeiten zusammen in Carmel und ich kann mein Glück kaum fassen.

Dann mußt Du ja auch hervorragend deutsch sprechen?

Jetzt komme ich gleich in Schwierigkeiten. Meine Schwiegermutter ist damit auch schon ständig hinter mir her. Kristin versucht es mir beizubringen, und ich habe hoffentlich noch reichlich Gelegenheit zu üben, wenn wir wieder in Deutschland sind. Wir haben dort sehr viele Freunde und kommen immer gerne zu Besuch.

Todd, allerbesten Dank und viel Erfolg für die Zukunft.

Danke.

PC Games online

Der Redakteur zum Anfassen ist bei uns nicht nur eine leere Phrase - dank Internet können Sie seit einigen Monaten online mit uns plaudern. Auch in diesem Monat haben wir wieder vier Termine auf die Beine gestellt, bei denen Sie uns die Bäuche löchrig fragen können. Was Sie tun müssen, um an den unten aufgeführten Konferenzen teilzunehmen, ist nicht weiter kompliziert. Starten Sie Ihren WWW-Browser und geben Sie unsere Internet-Adresse, http://www.pcgames.de, ein. In der Rubrik „ACTION/CAFE" können Sie die Mitglieder der PC Games-Redaktion zusammen mit anderen Lesern treffen. Falls Sie also zu diesen Zeiten noch nicht anderweitig verplant sind, dann schauen Sie doch einfach mal vorbei.

Treffpunkt Spiele

http://www.pcgames.de

Chat-Termine



Konferenzleiter:
Thomas Borovskis
Termin:
Mittwoch, 10. Juli von 16.00 bis 17.00 Uhr
Thema:
Kritik und Anregungen zur PC Games, Vermischtes

Der schnellste Weg, seinen Ärger loszuwerden. In dieser Stunde können Sie sich Luft machen - egal ob Sie eine Beschwerde, einen Verbesserungsvorschlag, einen Themenwunsch oder eine andere Frage zur PC Games haben. Thomas Borovskis wird sich alles anhören und - wenn es möglich ist - versuchen, Ihnen zu helfen. Zu seiner Unterstützung bei den hitzigen Wortgefechten ist auch Leserbrief-Onkel Rainer Rosshirt anwesend.



Konferenzleiter:
Oliver Menne
Termin:
Samstag, 21. Juli von 15.00-16.00 Uhr
Thema:
Spiele-Neuerscheinungen - Teil 2

Ein Thema, das in einer einzigen Stunde nicht abgehandelt werden kann, sind die Spiele-News. Bei 25 neuen Spielen pro Monat ist eine Information schnell überholt. Wenn die Resonanz auf dieses Thema entsprechend hoch ist, könnte sich Oliver Menne überreden lassen, diese Neuheiten-Konferenz zu einer festen monatlichen Einrichtung werden zu lassen. Vergessen Sie also nicht: dieser Experte weiß auf jede Antwort eine Frage.



Konferenzleiter:
Petra Maueröder
Termin:
Freitag, 26. Juli von 17.00-18.00 Uhr
Thema:
Echtzeit-Strategiespiele: WarCraft 2, Command&Conquer, Z

Was tut sich in diesem äußerst beliebten Spielegenre? Petra Maueröder, die schon ganz nervös wird, wenn sie das Wort nur hört, unterhält sich mit Lesern über Echtzeit-Strategiespiele. Was hätte man besser machen können? Welche zukünftigen Entwicklungen erwarten uns? Hat Z eine echte Chance gegen Command & Conquer? Diese und andere Fragen werden am 26. Juli geklärt. Das Hereinschauen lohnt sich bestimmt.



Konferenzleiter:
Harald Wagner
Termin:
Dienstag, 30. Juni von 17.00-18.00 Uhr
Thema:
Online- und DFÜ-Fragen

Wie finde ich was, zu welchem Thema, im Internet? Welcher WWW-Browser ist der beste? Wie kann ich mein Modem richtig konfigurieren? PC Games-Redakteur Harald Wagner, der Sie im letzten Monat über Hardwarefragen aufgeklärt hat, steht diesmal zum Themenkreis Online Rede und Antwort. Ob Sie eine Frage haben, die er nicht beantworten kann? Das erfahren Sie nur, wenn Sie bei diesem Termin anwesend sind.

Verhaltensregeln im Internet

Die Grenze der Freiheit



Auch das Internet kennt Gesetze, Stichwort: Netikette. Sie sind zwar ungeschrieben, aber dennoch vorhanden, virtuell sozusagen. Und sie sind unverzichtbar. Sie regeln das Leben im Cyberspace und garantieren dem Einzelnen ein Höchstmaß an Freiheit. Wer sich nicht daran hält, kann böse Überraschungen erleben.

Der Kreativität im Internet sind jedoch keine Grenzen gesetzt. Das Internet ist nicht zentral organisiert, und theoretisch kann dort jeder tun und lassen, was er will. Zudem fehlt so etwas wie eine Netzpolizei, die eine Aufsichtsfunktion übernehmen könnte. Unerfahrenen Net-Surfern kommt in diesem Zusammenhang dann auch schon mal das Wort „Anarchie" über die Lippen. Altgediente Internet-User sprechen aber lieber von „Online-Demokratie", denn sie wissen, daß die Struktur des Internets so anarchisch, wie sie auf den

ersten Blick scheinen mag, gar nicht ist. Fakt ist folgendes: Jedes Mitglied der Internet-Gemeinde ist gegenüber den anderen gleichwertig. Es gibt keine Hierarchie unter den Usern. Höchstes Gut ist die Meinungsfreiheit. Doch nicht alles wird toleriert. Es gibt eine Reihe ungeschriebener Gesetze, auf deren Einhaltung man achten sollte: Grundsätzlich wird rücksichtsvolles Verhalten erwartet. Man faßt sich kurz, um nicht unnötig die Kapazitäten des Netzes zu strapazieren. Die Verbreitung von rassistischem, nationalistischem und kriminellem Gedankengut ist unerwünscht.

E-Mailing, Newsgroups und die Netikette

Ebenfalls unerwünscht ist die Versendung von Werbung via E-Mail in Newsgroups oder an die E-Mail-Adresse einzelner Nutzer ohne deren ausdrückliche Zustimmung. Immer mehr User sind über kommerzielle Anbieter mit dem Netz verbunden und müssen für alles, was da über die Datenleitungen geht, bezahlen. Jede nutzlose Mail, die diese User erreicht, belastet ihr Budget. Bevor man sich in einer Newsgroup beteiligt, sollte man eine Weile die Diskussion verfolgen. Möglicherweise ist ja das, was man zu sagen hat, schon vorher von einem halben Dutzend anderer User geäußert worden, und man kann sich die Mail sparen. Auch Loyalitätsbezeugungen wie „da gebe ich Dir völlig recht" oder „ich bin ganz Deiner Meinung" sind zu vermeiden. Sie sind für den Diskussionsverlauf unproduktiv und verstopfen nur unnötig die Newsgroup. Im Usenet gibt es zu allen Themen sogenannte „FAQs", „Frequently Asked Questions", das sind Zusammenstellungen der am häufigsten gestellten Fragen inklusive der Antworten. Wenn man sich nicht mit einer Frage, die schon mehrfach erörtert und beantwortet wurde, lächerlich machen will, sollte man zunächst die FAQs lesen. Grundregel beim Mailen ist: Fasse Dich kurz und formuliere eindeutig! Eine E-Mail ist eine schnelle und effiziente Form der Kommunikation. Das sollte sie auch bleiben. Wer sich für einen zweiten Thomas Mann hält und auf epische Breite nicht verzichten will, nutze die herkömmliche Post und strapaziere nicht die Geduld anderer User. Eine sinnvolle Art, seine Mails kurz zu halten und doch eindeutig zu bleiben, sind die sogenannten „Emoticons". Sie drücken komplexe Inhalte in kürzester Form aus: :-(ich bin sauer, oder: ;-) das ist ironisch gemeint. Großschreibung sollte beim Mailen sparsam eingesetzt werden. Großbuchstaben dienen als Hervorhebung. Deshalb nur Wörter groß schreiben, die wirklich WICHTIG sind. Noch ein kurzer technischer Hinweis: Man sollte auf Sonderzeichen verzichten, da diese auf dem System des Empfängers häufig nicht korrekt wiedergegeben werden. In Mitteilungen in deutscher Sprache sind vor allem Umlaute zu vermeiden. Statt „ä" benutze man also „ae" usw.

Flaming – oder: „Ich will Dich am Boden sehen"

Im Internet gilt zwar die Devise „immer höflich bleiben". Doch es kommt auch vor, daß die Emotionen hochkochen. Irgend so ein Idiot verhält sich im Netz wie der Elefant im Porzellanladen. Was tun? Wenn die einfache Beschimpfung „RTFM" („Read the

Regeln für Surfer

1 Ressourcen schonen. Es gibt Schätzungen, nach denen das Internet weltweit von ca. 50 Millionen Menschen frequentiert wird. Aber das Net ist nicht unendlich leistungsfähig. Also an die restlichen 49.999.999 User denken und nicht unnötig lange und sinnlos im Net die Zeit totschlagen.

2 Die Übertragungszeiten verkürzen. Man sollte sich seine Software via FTP von nationalen Servern downloaden. Man muß nicht für jedes Programm in die USA surfen und die Transatlantikleitungen verstopfen. Das, was es dort gibt, gibt es mit Sicherheit auch auf einem Server in der Nähe.

3 Während man Mails liest, muß man nicht online sein. Vielmehr kann man sich seine Mails kurz downloaden, wieder aus dem Netz gehen und sie dann in Ruhe lesen. Mit dem Schreiben von Mails kann man es genauso halten: Erst schreiben, dann online gehen und absenden.

4 Die Höflichkeit nicht vergessen. Von jedem Internet-Benutzer wird „Feingefühl" erwartet. Dazu gehört, daß man normalerweise keinen anderen User beschimpft. Es sei denn, er hat es durch sein eigenes Verhalten provoziert: Wer ein Flame verdient, soll ein Flame erhalten.

5 Und bitte: kurz fassen. Niemand will seitenlange Mails lesen. Mails sollten knapp und eindeutig formuliert sein.

6 Auf Werbung verzichten. Wer in Newsgroups für diverse Produkte wirbt oder Werbung an private E-Mail-Adressen sendet, der zieht sich den Zorn der anderen Usern zu.

7 Im Internet sind Äußerungen mit rassistischem, nationalistischem und kriminellem Inhalt unerwünscht. Wer es trotzdem wagt, wird sich wundern!

8 Wenn man Anfänger ist, sollte man das Lesen der FAQs nicht vergessen. Dort findet man in der Regel die wichtigsten Fragen beantwortet. Man spart so Zeit – die eigene und die anderer User – und vermeidet unter Umständen peinliche Situationen.

9 An Copyright und Datenschutz denken. Urheberrechtlich geschützte Werke dürfen auszugsweise gepastet, aber nie ohne das Einverständnis des Autors komplett im Netz zur Verfügung gestellt werden. Auch Daten persönlicher Natur dürfen nicht an Dritte weitergegeben werden.

10 Man sollte zudem daran denken, niemals eigene persönliche Daten per E-Mail zu versenden. Es ist für Hacker ein Kinderspiel, jede E-Mail, die durch das Netz geht, abzufangen.



Fucking Manual") - vorsichtig ausgedrückt, bedeutet das auf deutsch so viel wie „erkundige dich erst einmal, wie das hier läuft" - nichts bewirkt, heißt die Antwort: „Flaming". Flaming ist die Kunst der verbalen Gewaltanwendung auf höchstem intellektuellem Niveau. Flaming ist Psychoterror in Reinkultur, mit dem Ziel, den Gegner derart zu demoralisieren, daß sein Selbstbewußtsein unter den Nullpunkt sinkt und er zu weiteren Untaten im Netz nicht mehr fähig ist. Es ist ein Spiel um Macht und Ohnmacht: Flaming will domestizieren ;-). Neugierig geworden?
Hier eine kleine Anleitung, um wirksame Flames zu schreiben: Zunächst ist es wichtig, ein gewisses Niveau zu wahren. Man sollte von Anfang an deutlich machen, daß der andere eigentlich kein adäquater Gesprächspartner ist. Man stelle die Intelligenz des Kontrahenten massiv in Frage. Hierzu empfiehlt sich, die Mail des Opfers zu posten und nur kurz mit dem Kommentar „Entbehrt jeglicher Logik, indiskutabel" zu versehen. Außerdem bieten sich Vokabeln wie: „absurd", „paradox", „abwegig" oder „unsinnig" an. Sehr gute Wirkung erzielt man auch mit Hinweisen auf peinliche Rechtschreibfehler sowie Fehler in Grammatik und Ausdruck. Wichtig ist, daß man sich niemals mit den Argumenten des Gegenspielers wirklich auseinandersetzt. Die Argumentation der anderen Seite ist derart abwegig, daß jede nähere Beschäftigung mit deren Ansichten reine Zeitverschwendung bedeutet. Seltene Fremdwörter oder lateinische Redewendungen, die der andere erst in einem Lexikon nachschlagen muß, sind ebenfalls ein nützliches Werkzeug, um dem Konkurrenten die eigene Inkompetenz vor Augen zu führen. Sollte das alles nichts nützen, greift der erfahrene Flamer zur stärksten Waffe. Durch geschickte Argumentation outet er sein Opfer als faschistoid oder latent rassistisch. Spätestens jetzt hat der Opponent verloren und zieht sich schmollend zurück.

Der Staat greift ein

Man sieht, trotz eines fehlenden offiziellen Kontrollgremiums ist die Internet-Gemeinde sehr wohl in der Lage, mißliebige Teilnehmer zur Ordnung zu rufen. Das Internet kontrolliert sich quasi selbst: Basisdemokratie pur also. Daß das den staatlichen Stellen nicht immer in ihr Konzept paßt, zeigen jüngste Beispiele. So hat CompuServe auf Druck der Münchner Staatsanwaltschaft den Zugriff auf Newsgroups gesperrt, in denen offen über Sexualität diskutiert wurde. Außerdem kann das Verbot von Verschlüsselungsverfahren für persönliche oder sensible Daten als ein Versuch staatlicher Stellen gewertet werden, das Internet unter ihre Kontrolle zu bringen. Vorreiter sind hier die USA. In Europa hat Frankreich jüngst ein Gesetz erlassen, das die Verschlüsselung nur mit vorheriger Genehmigung der Behörden erlaubt. Für Deutschland fordert Innenminister Kanther schon seit einiger Zeit entsprechende Maßnahmen. Mit diesen Bestrebungen ecken die staatlichen Organe bei Datenschützern und der Netgemeinde an. Eine heftige Diskussion um die Offenheit und Unbeschränktheit des Internets ist entbrannt. Die Frage ist, welche Seite letztlich den Sieg davontragen wird.

Frank Hortz ■

Glossar

Dieses Glossar erläutert noch einmal die wichtigsten Begriffe, die im Zusammenhang mit dem Internet auftauchen.

Begriff	Erläuterung
Account	Konto eines Internet-Users, über das die Kosten für die Zeit im Internet abgerechnet wird.
Archie	Datenbank, mit der sich lokalisieren läßt, wo ein Programm gespeichert ist und bereitliegt.
Backbones	Standleitungen, über die die Hauptsysteme im Internet verbunden sind.
Browser	Ein Programm, das die HTML-Programmiersprache lesen und verarbeiten kann.
Client	Programm, das die Nutzung eines Dienstes möglich macht, z. B. Netscape für das WWW.
Domain	Subsystem innerhalb eines Netzwerkes.
Download	Kopieren von Dateien mittels Datenfernübertragung.
E-Mail	Ein elektronischer Brief.
Emoticons	Kleine Abbildungen, die ausschließlich aus ASCII-Zeichen bestehen.
FAQ	„Frequently Asked Questions": eine Liste häufig gestellter Fragen und deren Antworten.
Flaming	Verbaler Angriff, um mißliebige Benutzer zur Ordnung zu rufen.
FTP	„File Transfer Protocol". Standardisierte Verfahrensvorschrift zur Übertragung von Dateien.
Gopher	Ein Hyperlink-System wie das World Wide Web, allerdings rein textorientiert und schneller.
Homepage	Das Entree, die erste Seite eines Datennetzes im World Wide Web.
Host	Ein Rechner, mit dem man als Internet-Benutzer verbunden ist.
HTML	„Hypertext Markup Language": die Programmiersprache, die dem WWW zugrundeliegt.
IP-Adresse	Die individuelle Adresse eines Rechners im Internet.
IRC	„Internet Relay Chat": Online-Unterhaltung mit einem oder mehreren Teilnehmern.
Link	Ein Querverweis im WWW oder Gopher, der per Mausklick aufgerufen wird.
Newsgroups	Diskussionsforen im Internet. Jeder User kann seine Meinung öffentlich kundtun.
Offline	Keine Verbindung (die Telekom schaut in die Röhre).
Online	Verbindung ist hergestellt (da freut sich der Postminister).
Posten	Kopieren fremder Inhalte.
Provider	Anbieter, über den ein Internet-Zugang realisiert werden kann.
Server	Rechner, dem im Netz eine bestimmte Aufgabe zufällt. Beispiel: FTP-Server.
Site	Teilbereich eines Datennetzes.
TCP/IP	Standardisiertes Übertragungsverfahren, das dem Internet zugrundeliegt.
Telnet	Internet-Dienst, der es ermöglicht, sich in fremde Rechnersysteme einzuwählen.
Upload	Das Gegenstück zum Download. Hier werden Daten vom Benutzer geschickt.
Usenet	Übergreifende Bezeichnung für die Newsgroups.
User	Der Benutzer eines Dienstes im Internet.
WAIS	„Wide Area Information Service". Suchdienst, der nach Informationen aller Art fahndet.
WWW	„World Wide Web": Hyperlink-System, mit dem man sich im Netz der Netze bewegen kann.

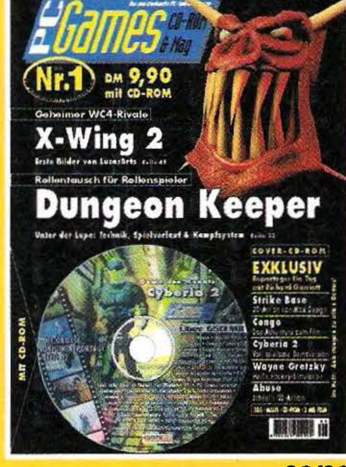
JETZT

Jetzt die Knaller der letzten 3 Monate nachbestellen!

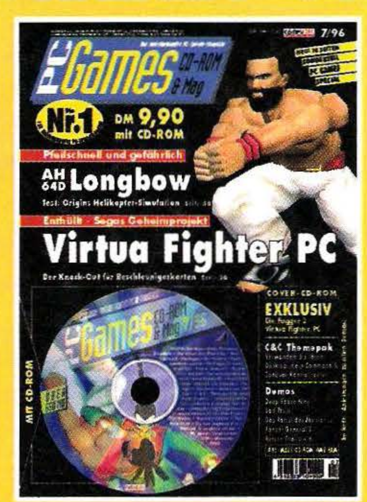
NACHBESTELLEN!



05/96



06/96



07/96

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck oder bar mit dem ausgefüllten Coupon an nachstehende Adresse schicken: : COMPUTEC VERLAG, Isarstr. 32-34, LESERSERVICE, 90451 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

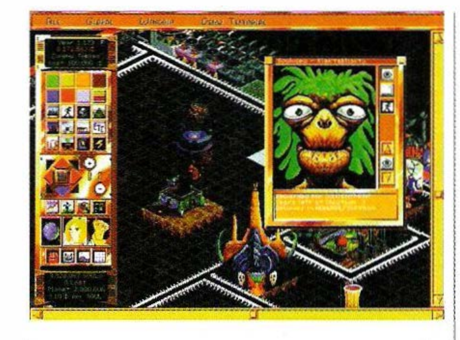
❒ **PC GAMES 05/96 mit CD ROM**	**zu DM 9.90**	
❒ PC GAMES 05/96 mit Diskette	zu DM 7.50	
❒ **PC GAMES 06/96 mit CD-ROM**	**zu DM 9.90**	
❒ PC GAMES 06/95 mit Diskette	zu DM 7.50	
❒ **PC GAMES 07/96 mit CD-ROM**	**zu DM 9.90**	
❒ PC GAMES 07/96 mit Diskette	zu DM 7.50	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

COMPUTEC VERLAG



COMING UP!



AFTERLIFE

Formula One Grand Prix 2 verschiebt sich, Z verschiebt sich, Dungeon Keeper verschiebt sich, aber das Leben geht weiter - und zwar in Afterlife von LucasArts. Damit es in Himmel und Hölle nicht drunter und drüber geht, hat man Sie als Verwalter eingesetzt und erwartet von Ihnen möglichst schnell die ersten schwarzen Zahlen im defizitären Jenseits. Bei einem SimCity 2000-ähnlichen Look, abgedrehten Ideen und viel schwarzem Humor ist der Top-Hit eigentlich vorprogrammiert, oder etwa doch nicht? Was aus dem LucasArts-untypischen Strategiespiel letztendlich geworden ist, lesen Sie in der PC Games 9/96.

DUNGEON KEEPER

Kaum läuft das Spiel einigermaßen stabil und ist eigentlich reif für einen Test, schmeißt Bullfrog-Chef Peter Molyneux mal eben Teile des Konzepts um und verkündet: Sorry, Dungeon Keeper kommt einen Monat später. Und das, obwohl die Rollenspiel-Strategie-Fraktion der Redaktion bereits Nahrungs-Vorräte für nächtelange Netzwerk-Sessions im Dungeon angelegt hat. Sei's drum: In der nächsten Ausgabe erfahren Sie wirklich ALLES über Dungeon Keeper - welche Spielmodi es gibt, was die neu entwickelte 3D-Engine leistet und natürlich, ob das Programm einen Kauf wert ist.



Die PC Games Ausgabe 09/96 erscheint am 7. August 1996

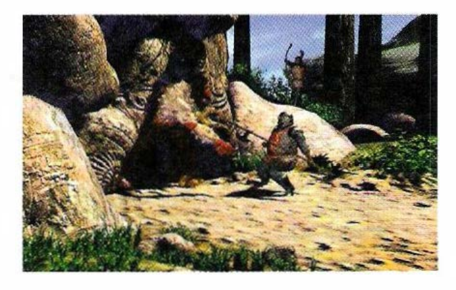
CEBIT HOME

Deutschlands größte Entertainment-Messe (findet Ende August in Hannover statt) wirft ihre Schatten voraus. Viele wichtige nationale und internationale Spiele-Publisher sind in Hannover dabei und präsentieren ihre Highlights, die bis Weihnachten in den Regalen der Händler zu finden sein werden. Hier haben Sie die Gelegenheit, persönlich die versammelte Prominenz der Branche kennenzulernen. Auch die Redakteure der PC Games stehen Ihnen für ausgiebige Gespräche zur Verfügung. In unserem „Messe-Guide" sagen wir Ihnen, wo Sie die vielversprechendsten Produkte finden und welche Aktionen rund um die „Game City" geplant sind.



LANDS OF LORE 2

Aus der Glücksritter-Metropole Las Vegas in der Wüste Nevadas ist inzwischen auch ein PC-Spielerparadies geworden, denn hier wurden bei Temperaturen von 40° im Schatten einige der erfolgreichsten Titel aller Zeiten produziert. Markus Krichel, unser Mann in den USA, besuchte die Westwood Studios und brachte jede Menge Infos und brandneue Screenshots mit. Im Rahmen eines ausgiebigen Specials über die Command & Conquer-Macher plaudert er mit den führenden Köpfen der erfolgsverwöhnten Truppe und berichtet vom aktuellen Entwicklungsstand in Sachen Lands of Lore 2, C&C: Alarmstufe Rot und Blade Runner.



AUSSERDEM:

- **Crusader: No Regret** nähert sich der Fertigstellung. Der Review analysiert die Stärken und Schwächen des High-Tech-Actionspiels von Origin.
- Rechtzeitig zur Sommer-Olympiade in Atlanta wird der Markt von einer wahren **Sportspiele-Flut** erfaßt. Wir testen u. a. die Neuerscheinungen von Centregold und Interactive Magic.
- **Terry Pratchett-Fans** treten bereits nervös von einem Fuß auf den anderen: Discworld 2 kommt! In Kürze gibt es erste Infos zur Story und zusätzliche Screenshots.
- **Formula One Grand Prix 2** und kein Ende: Was hat die Nachbesserung durch Geoff Crammond wirklich gebracht? Sie erfahren es in einem Test der endgültigen Version.
- **Blue Byte** legt die Karten auf den Tisch: In einem Preview stellen wir Ihnen die Features der actiongeladenen U-Boot-Simulation Schleichfahrt vor.
- In der Tips & Tricks-Rubrik finden Sie den zweiten Teil der Komplettlösung zum WarCraft 2 Expansion Set - die Kampagne der Orcs in allen Einzelheiten.